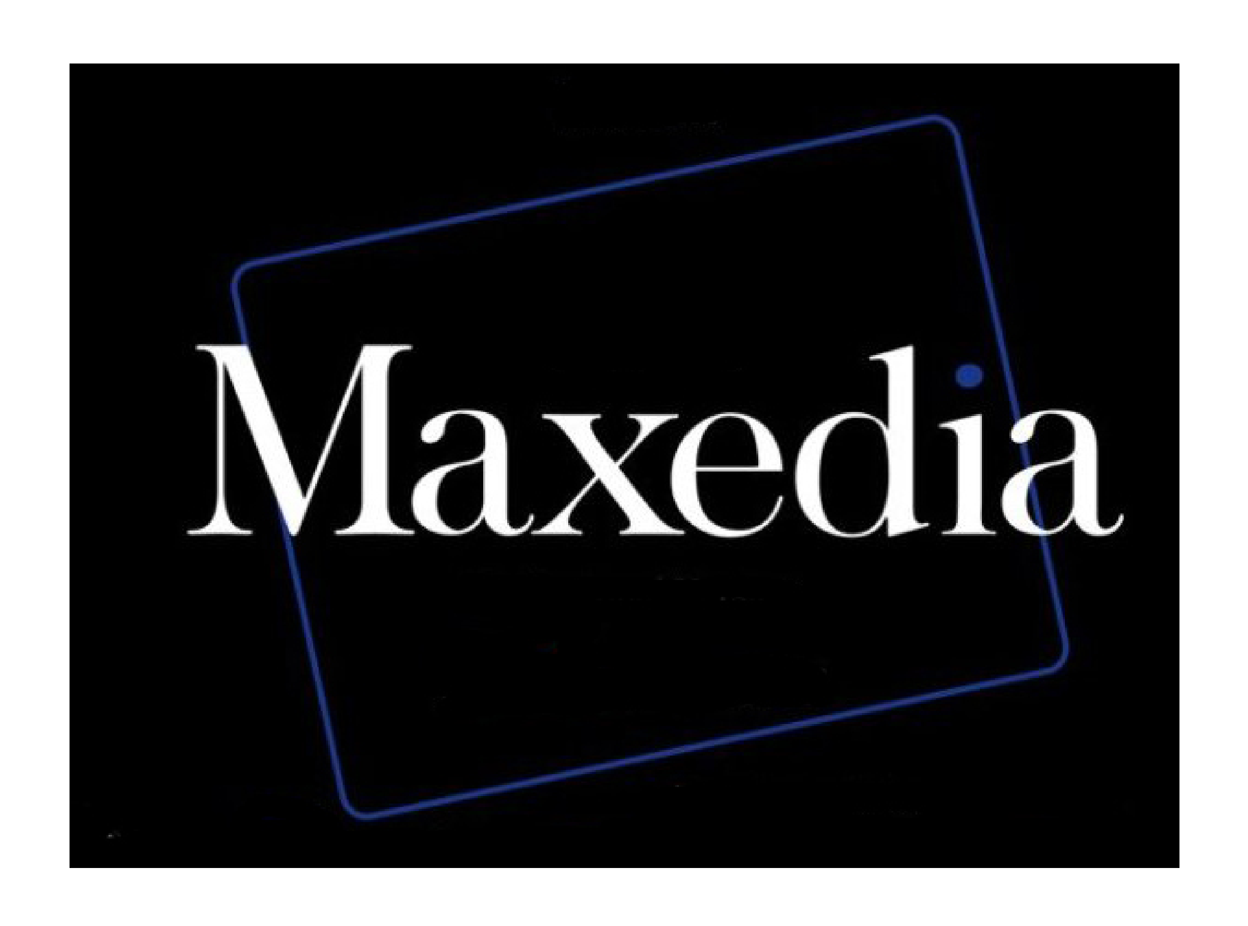


Manuel

Logiciel Version 2




Maxedia


Maxedia


Maxedia


Maxedia


Maxedia



1. Conditionnement et déconditionnement de Maxedia

1.1 Déconditionnement de Maxedia

Pour utiliser Maxedia:

1. Placez le flight case à plat sur ses tasseaux de renfort.
2. Retirez les couvercles arrière et avant du flight case. Maxedia peut être utilisé sans sortir les composants du flight case.

1.2 Conditionnement de Maxedia

Pour ranger Maxedia:

1. Déconnectez le système du secteur.
2. Déconnectez les moniteurs et les câbles de signal.
3. Remontez les capots avant et arrière. Ne forcez pas sur les fermetures et ajustez les capots convenablement.
4. Maxedia peut être déplacé sur ses roulettes mais il est préférable de transporter le flight case à l’horizontale sur les tasseaux de renfort.



2. Introduction

Cher utilisateur de Maxedia,

Merci d'avoir choisi le système Maxedia.

Le logiciel Maxedia est spécifiquement conçu pour son système d'exploitation. N'installez aucun autre logiciel sur le PC. Installer tout autre logiciel peut affecter les performances du système et empêcher Maxedia de fonctionner correctement.

Ne modifiez le système d'aucune sorte ou nous ne pourrons plus vous fournir d'assistance technique !

Le forum des utilisateurs de Maxedia est accessible sur http://www.martin.com/forum.

2.1. Information de sécurité

Ce produit présente des risques de blessures sévères voire mortelles par électrisation. Lisez attentivement ce manuel avant de mettre sous tension le produit et de l'utiliser. Suivez les précautions d'emploi listées ci-dessous et observez toutes les mises en garde contenues dans ce manuel et imprimées sur le produit.

- Reliez toujours le système à la terre électrique.
- N'utilisez qu'une source de courant compatible avec les normes en vigueur et protégée contre les surcharges et les défauts différentiels.
- N'exposez pas le système à la pluie et à l'humidité.
- Référez toute opération d'entretien non décrite dans ce manuel à un technicien qualifié.
- Ne modifiez pas le système et n'installez que des pièces détachées Martin.
- Ne soulevez pas le flight case seul.

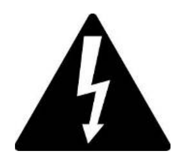
2.2. Accessoires fournis

Maxedia est livré en flight case avec les accessoires suivants :

- Câble secteur
- Ordinateur racké 19"
- Boîtier de communication (IO Box)
- Clavier 19" avec pavé tactile
- DVD d'installation du système
- DVD de contenu prêt à exploiter (Maxedia Media Content)

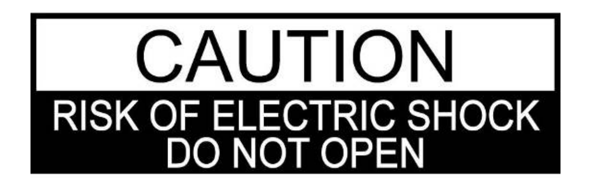


2.3. Alimentation



Pour une protection contre les risques d'électrisation, Maxedia doit être relié à la terre électrique. La ligne d'alimentation électrique doit être protégée contre les surcharges par un disjoncteur magnéto thermique ou un fusible et contre les défauts différentiels par un disjoncteur différentiel.

Maxedia accepte les secteurs en 100 – 240 V AC, 50/60 Hz. N'utilisez pas Maxedia si le secteur est en dehors de ces valeurs. Le fusible primaire est de type temporisé, 6.3 A, 250 V, haut pouvoir de coupure. Déconnectez le système du secteur avant de changer ce fusible. Ne remplacez ce fusible que par un fusible de type T 6.3 AH 250 V.



Aucun composant interne ne peut être réparé par l'utilisateur.

Pour mettre le système sous tension, basculez l'interrupteur sur **I**.

2.3.1. Alimentation électrique

Maxedia est équipé d'une alimentation auto adaptative à découpage. Il n'est pas nécessaire d'adapter manuellement le module d'alimentation à la tension et à la fréquence du secteur.

2.3.2. Raccordement



Pour une protection contre les risques d'électrisation, Maxedia doit être relié à la terre électrique. La ligne d'alimentation électrique doit être protégée contre les surcharges par un disjoncteur magnéto-thermique ou un fusible et contre les défauts différentiels par un disjoncteur différentiel.

Connectez Maxedia directement au secteur. Ne le raccordez pas sur un système de gradateur, vous endommageriez le système.

Les 3 sorties secteur de Maxedia fournissent un total de 6.3 A maximum. La tension aux bornes de ces sorties est la même que celle du secteur. Utilisez ces départs pour alimenter des périphériques de basse puissance comme le PC Maxedia, les moniteurs externes et la distribution réseau.

2.3.3 Câbles d'alimentation

Le câble fourni n'est pas équipé de fiche de courant. Vous pouvez le remplacer par



un des types de câble ci-après :

- SVT, 18 AWG x 3 – 16 AWG x 3
- SJT, 18 AWG x 3 – 14 AWG x 3
- H05VV-F, 3G 0.75 – 1.5
- 4V-75, 250/440 V, 3G 0.75 – 1.0
- 227 IEC53 (RVV), 300/500 V, 3G 0.75 – 1.5

Vous pouvez installer une fiche de courant 3 broches (phase, neutre et terre) de type 250 V AC, 10 A minimum. Suivez les instructions du fabricant de la fiche. Utilisez une fiche compatible avec les normes en vigueur. Exemple :

- USA: NEMA 5-15 A
- Europe: CEE ou Schuko
- Royaume Uni: UK BSI 13 A
- Danemark: SEV

Le tableau ci-après montre les principaux repères d'identification des broches d'une fiche de courant. Si les broches sont mal identifiées ou si vous avez le moindre doute, consultez un électricien qualifié.

Fil	**Broche**	**Symbole**	**Vis (USA)**
Marron	Phase	L	Jaune ou Cuivre
Bleu	Neutre	N	Argent
Jaune/Vert	Terre	⏚	Vert

2.4 Contrat Licence Utilisateur Final du DVD Media Content

2.4.1 Permission d'exploitation

Les fichiers média fournis sur le DVD Maxedia Media Content ne peuvent être exploités qu'avec le serveur de média Maxedia. Ces média peuvent être loué à des tiers – personnes physiques ou morales, sociétés, organisation ou toute autre entité – en tant que composant du système Maxedia.

Les fichiers média contenus dans le DVD Maxedia Media Content peuvent être incorporés dans une réalisation artistique telle que performance en public, production de film, diffusion, présentation multimédia, publicité, site Web, présentation ou brochures imprimées.

Les fichiers média du DVD Maxedia Media Content ne doivent pas être utilisés de manière difamatoire, scandaleuse, illégale, trompeuse, ou de tout façon illicite et ne doivent pas être utilisés pour ou en association avec du contenu pornographique.

Pour plus d'information, consultez le fichier readme.htm gravé avec chaque DVD Maxedia Media Content.



2.4.2 Copyright

Les fichiers gravés sur le DVD Maxedia Content sont des marques et les propriétés de leurs auteurs respectifs qui en possèdent tous les droits.

Les fichiers média gravés sur les DVD Maxedia Media Content ne doivent pas être utilisés, vendus, mis sous licence, reproduits et distribués comme stock ou éléments d'effets d'imagerie, mis à disposition en téléchargement ou inclus dans d'autres produits de type bibliothèque de médias, collection ou ensemble de clips vidéos pour être redistribués ou vendus.

Nous remercions les fournisseurs ci-après pour leur contribution à la bibliothèque de média mise à disposition aux utilisateurs de Maxedia :

- DigiGobos http://www.digigobos.com
- Dean Price http://www.maxedia.de
- A Luna Blue http://www.alunablue.com
- Main Concept http://www.mainconcept.com/texture_loops.shtml
- Mode Studios http://www.modestudios.com
- Blue Pony Digital http://www.blueponydigital.com
- Sean Bridwell productions http://www.seanbridwellproductions.com
- Idyll Hands Imagery http://www.idyllhandsimagery.com

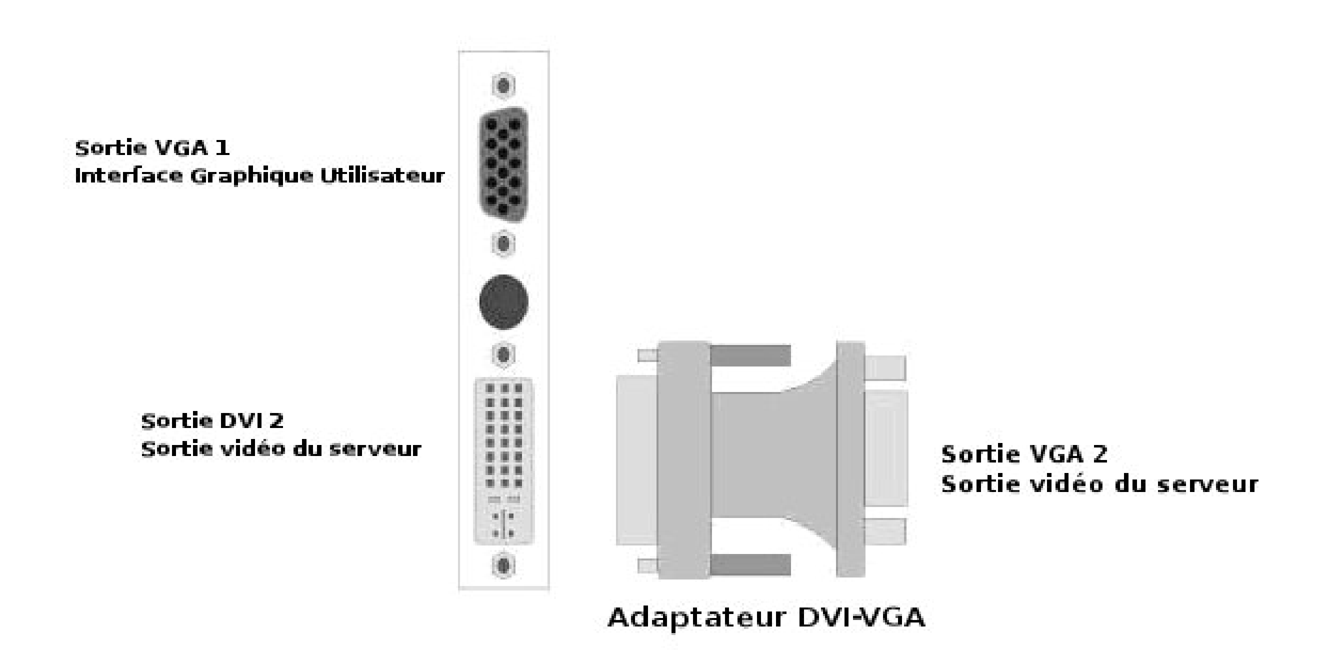


3. Raccordement et démarrage de Maxedia

! *Démarrez toujours Maxedia avec ses deux moniteurs connectés.*

La carte graphique a deux sorties. Vous pouvez connecter un moniteur VGA à la première sortie et un moniteur DVI à la seconde. Si besoin, vous pouvez utiliser un adaptateur VGA/DVI pour raccorder un moniteur VGA sur la sortie DVI.

Maxedia démarre automatiquement et utilise la sortie DVI comme second moniteur (sortie live). Si un seul moniteur est connecté, le système réinitialise ses réglages vidéos en fonction.



3.1. Que faire si les réglages vidéo ont été changés ?

Si les réglages vidéo ont été changés, suive la procédure ci-dessous pour les rétablir :

1. Démarrez le système après avoir vérifié que les 2 moniteurs sont bien connectés.
2. Fermez le logiciel Maxedia.
3. Cliquez avec le bouton droit sur le fond du bureau et ouvrez le menu ***Display***



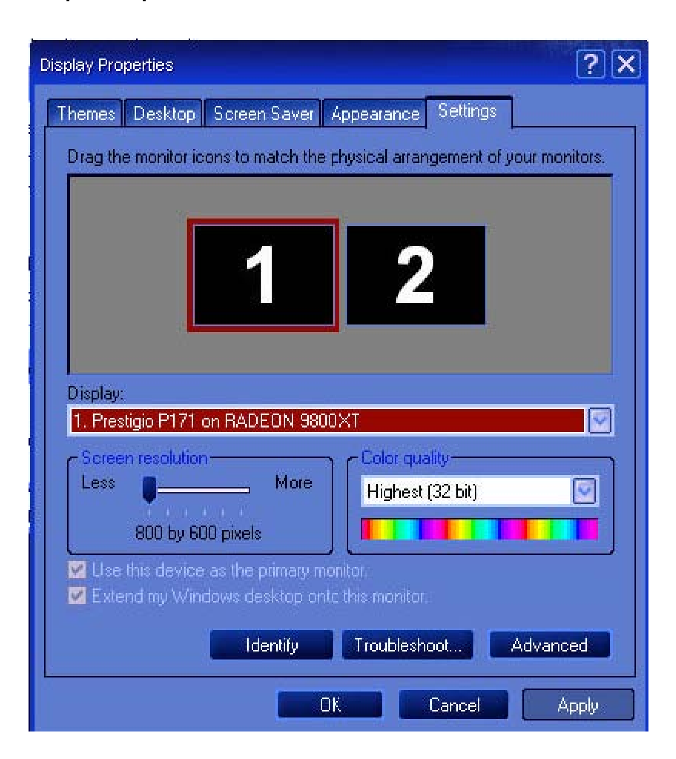
Properties.

4. Cliquez sur ***Settings***.
5. Cliquez sur le bouton ***Screen 2*** pour l'activer.
6. Cochez la case ***Extend my Windows desktop on to this monitor***.
7. Cliquez sur ***Apply***.
8. Ouvrez l'option ***Advanced*** puis ***Displays***.

   3 possibilités sont présentées (voir ci-dessous) :

   - Deux moniteurs VGA
   - Un moniteur VGA et un moniteur DVI
   - Un moniteur VGA et une TV

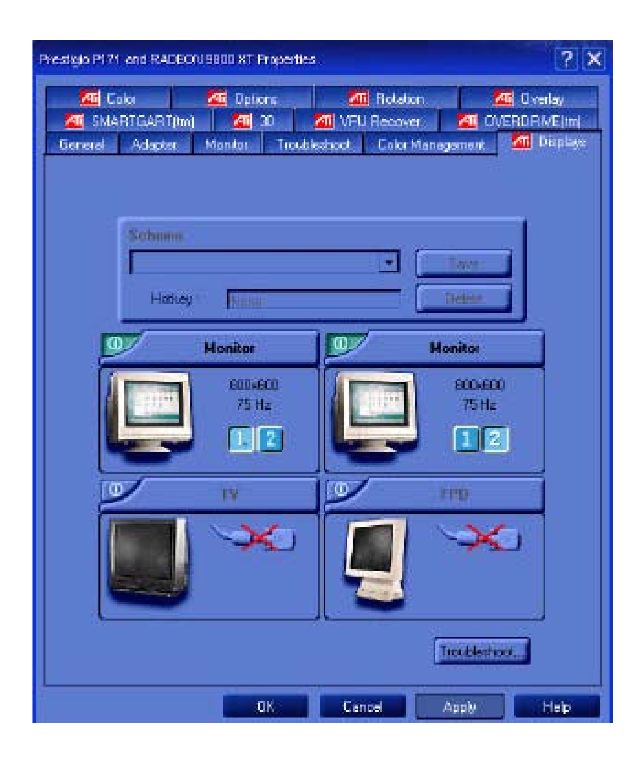
9. Cliquez sur ***Apply***.
10. Ouvrez le menu principal de Windows et lancez ***Maxedia***.





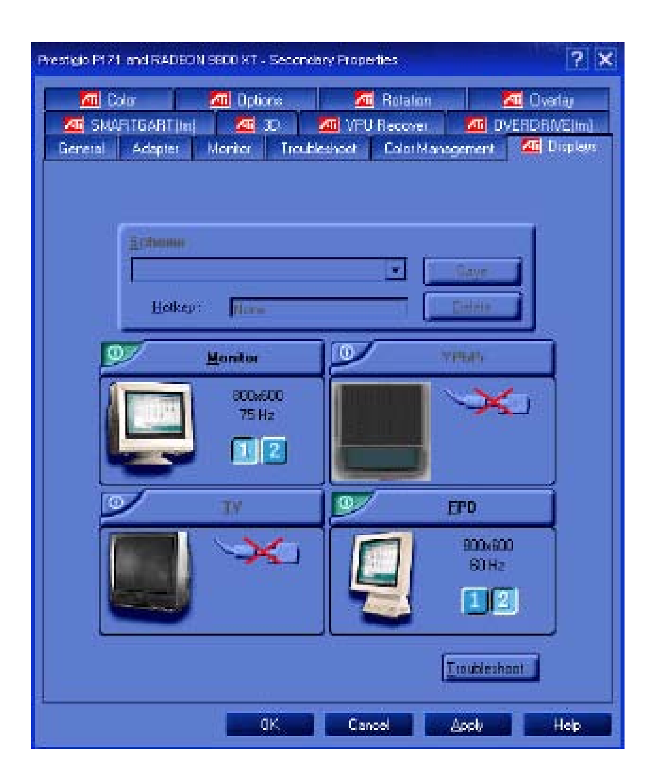
Lorsque les deux moniteurs sont connectés (voir ci-dessous) :

a) Le moniteur de gauche doit être le ***1***.
b) Le moniteur de droite doit être le ***2***.



- Lorsqu'un moniteur VGA et un moniteur DVI sont connectés (voir ci-dessous):

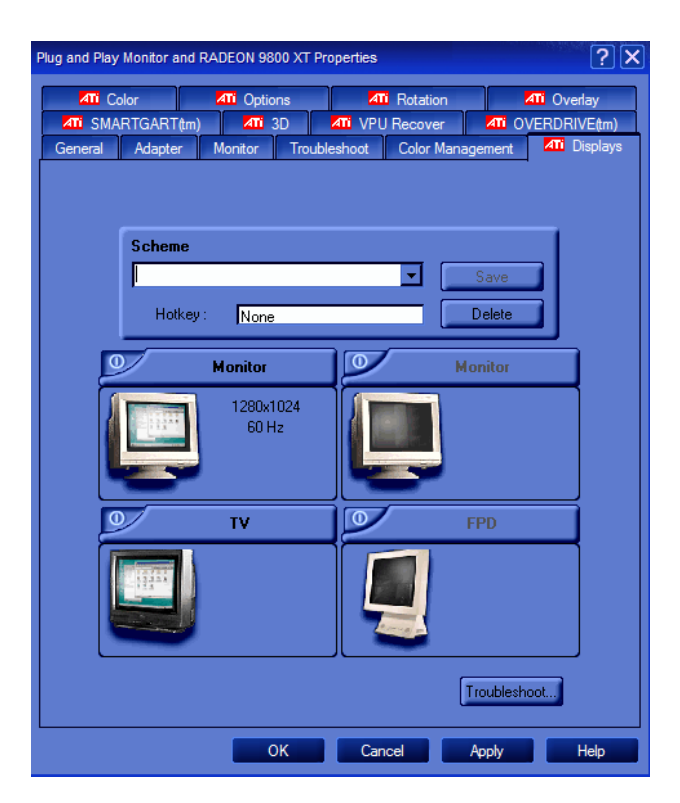
a) Le moniteur VGA doit être le ***1***.
b) Le moniteur FPD doit être le ***2***.





- Lorsqu'un moniteur VGA et un moniteur Composite ou S-Vidéo sont connectés (voir ci-dessous) :

  a) Le moniteur VGA doit être le ***1***.
  b) L'autre moniteur doit être le ***2***.





3.2. Raccordement du réseau DMX

- Maxedia dispose d'embases XLR 5 broches pour l'entrée et la recopie DMX. Le brochage de toutes les embases est au standard DMX : 1 – blindage, 2 – point froid (-), 3 – point chaud (+).
- Utilisez du câble blindé à paire torsadée spécifiquement conçu pour les applications DMX. Le câble microphone standard ne peut pas transmettre de manière fiable le signal DMX. Utilisez du câble de section 0,24 mm² (24 AWG) minimum pour des liaisons jusqu'à 300 m. Utilisez une section supérieure et/ou un répétiteur pour les distances supérieures.
- Pour diviser le signal DMX en plusieurs branches, utilisez un splitter tel que l'opto-splitter RS-485 4 canaux de Martin. N'utilisez jamais un raccord en Y.
- Ne surchargez pas la ligne. Vous ne pouvez connecter que 31 périphériques supplémentaires sur une ligne DMX.
- Terminez la ligne en installant un bouchon de terminaison dans la recopie du dernier appareil. Une bouchon de terminaison est tout simplement une fiche XLR Mâle dans laquelle une résistance de 120 Ohms, ¼ Watt est soudée entre les broches 2 et 3. Cette résistance absorbe le signal et évite tout rebond pour limiter les interférences. Si vous utilisez un splitter pour diviser le signal, terminez chaque branche. Notez que certains modèles de gradateurs et de projecteurs disposent d'un terminateur intégré qui vous évitera l'utilisation de bouchon XLR. Consultez les documentations des systèmes que vous raccordez pour plus d'information.
- Les systèmes Martin introduit avant 1997 fonctionnent en polarité inversée (broches 2 et 3 inversée). La polarité des embases DMX est indiquée sur le système. Utilisez un adaptateur inverseur de polarité entre Maxedia et ces systèmes.

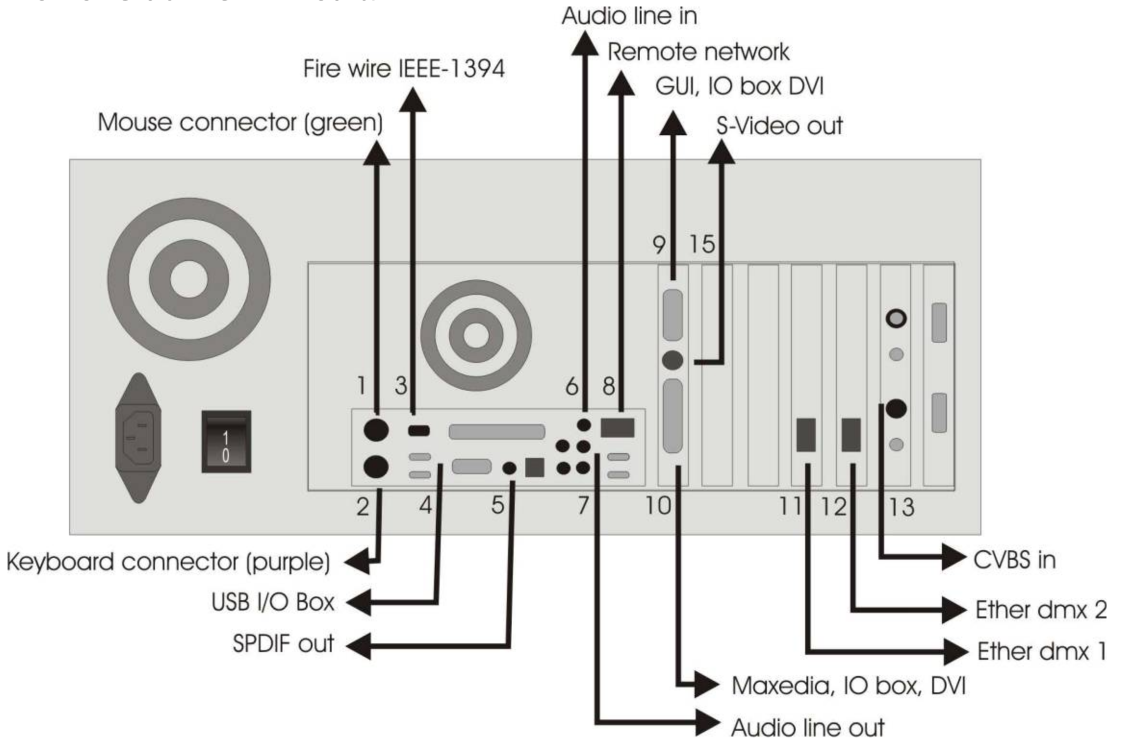
3.3. Boîtier de connectique Maxedia IO-Box

3.3.1. Vue d'ensemble

Cette section décrit comment raccorder Maxedia avec son boîtier de connectique. Tous les câbles nécessaires sont fournis avec le flight case.



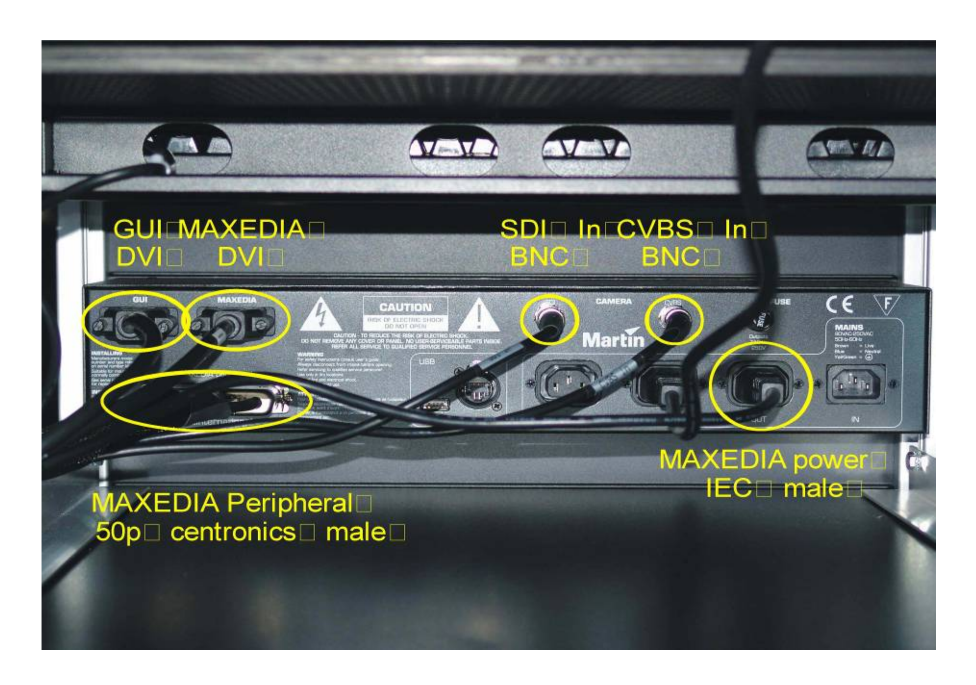
Connexions du PC MAxedia



1. Souris (vert), tiroir du clavier, mini DIN6.
2. Clavier (violet), tiroir du clavier, mini DIN6.
3. Fire wire IEEE1394, câble périphérique, IEEE1394 6 broches femelle.
4. USB, câble périphérique, USBA.
5. Sortie SPDIF, câble périphérique, RCA mâle.
6. Entrée ligne Audio, câble périphérique, Jack mâle stéréo.
7. Sortie ligne Audio, câble périphérique, Jack mâle stéréo.
8. Réseau LAN, câble périphérique, RJ45.
9. Interface de travail, IO Box, DVI, (« GUI »).
10. Sortie Live Maxedia , IO box, DVI, (« Maxedia »).
11. Ether DMX1, câble périphérique, RJ45.
12. Ether DMX2, câble périphérique, RJ45.
13. Entrée CVBS, câble périphérique, BNC.
14. Sortie S-Video, mini DIN4.
15. Entrée SDI, câble périphérique, BNC (non utilisé).

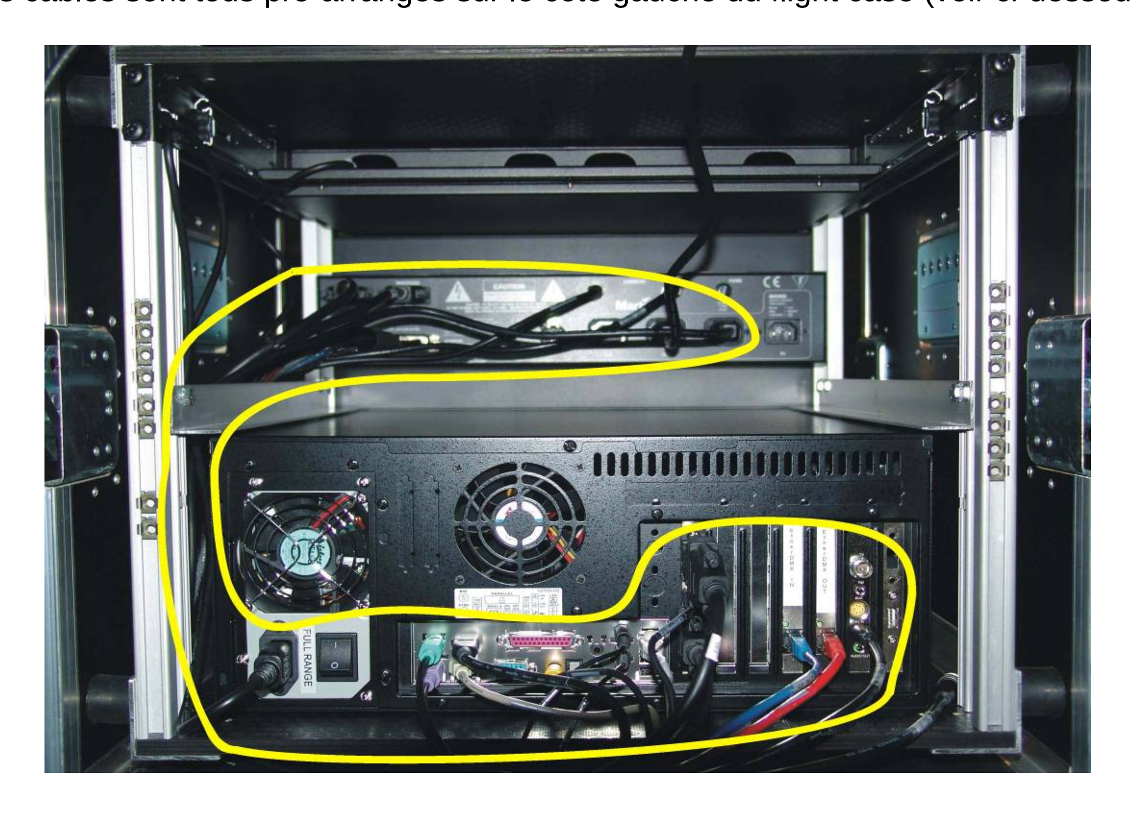
3.3.2. Configuration actuelle

Connexions IO-Box



Circulation et arrangement des câbles

Les câbles sont tous pré-arrangés sur le côté gauche du flight case (voir ci-dessous).





3.3.3. Façade avant de l'IO-Box



1. Entrées caméra:
   CVBS IN = Entrée composite.
   CVBS OUT = Sortie composite processée.
   SDI IN = Entrée vidéo SDI.
   SDI out = Sortie SDI processée.

2. Maxedia
   CVBS out = Sortie Vidéo Composite du serveur Maxedia.*
   S-VIDEO out = Sortie S-Video du serveur Maxedia. *
   DVI-out = Sortie DVI du serveur Maxedia.
   * voir section 1.1.1.

3. GUI
   DVI-out = Interface graphique utilisateur du système Maxedia (report de la sortie VGA de la carte vidéo).

4. Network
   IEEE-1394 = port Firewire.
   2x USB = 2 ports USB.

   Remote = Connexion Ethernet 1 Gbit.
   EtherDMX IN = Entrée DMX ArtNet.
   EtherDMX OUT = Sortie DMX Artnet.

5. Sony
   RS422 = Interface sérielle RS 422.
   RS232 = Interface sérielle RS-232.

6. DMX-512
   IN = Entrée DMX sur XLR 5 broches.
   OUT = Recopie DMX sur XLR 5 broches.

7. AUDIO IN
   LEFT = Entrée audio, canal gauche. (XLR)
   RIGHT = Entrée audio, canal droit. (XLR)



8. AUDIO OUT
SPDIF = Interface numérique Sony/Philips Digital Interface.
LEFT = sortie audio, canal gauche. (XLR)
RIGHT = sortie audio, canal droit. (XLR)

3.3.4. Menu embarqué de l'IO-Box

- La touche **_Menu_** permet d'ouvrir le menu principal et de remonter d'un niveau dans l'arborescence des menus et options.
- Les touches **_fléchées_** permettent de naviguer dans les menus et les options.
- La touche **_Enter_** permet d'ouvrir les menus et de valider les commandes et les saisies.

Menu et commandes de l'IO-Box:

1. Test Images – *Images de test*
   1.1. Normal : *Image normale*
   1.2. Color Bar : *Mire couleur*
   1.3. Luminance Bar : *Mire de luminance*
   1.4. Alignment : *Mire d'alignement*
   1.5. Video 1 in : *Entrée vidéo 1*
   1.6. Video 2 in : *Entrée vidéo 2*

2. DMX-In – *Configuration DMX*
   2.1. Set DMX-Base Address : *Choix de l'adresse DMX de la couche de base*
   2.2. Set DMX Output Adjustment Address : *Adresse de la couche de réglages*
   2.3. Set DMX Layer Address : *Adresse de la première couche vidéo*
   2.4. Set Number of Layers : *Nombre de couches vidéo*
   2.5. Select DMX Protocol (DMX In/Artnet) : *choix du protocole DMX / Artnet*
   2.6. DMX Base Universe : *Univers DMX de la couche de Base*
   2.7. DMX Output Adjustment Universe : *Univers DMX de la couche de réglages vidéo*
   2.8. DMX Layer Universe : *Univers DMX de la première couche vidéo*
   2.9. DMX Base Active (On/Off) : *Activer la couche de Base*
   2.10. DMX Output Adjustment Active (On/Off) : *Activer la couche de réglages vidéo*
   2.11. DMX Layer Active (On/Off) : *Activer les couches vidéos*

3. Global Settings – *Réglages génériques*
   3.1. Set Boxname : *Nom du serveur*
   3.2. Set Autoscroll (On/Off)

4. Defaults
   4.1. Save Userdefault : *Mémorise les réglages utilisateur*
   4.2. Load Userdefault : *Charge les réglages utilisateur*
   4.3. Load MFGDefaults : *Retour aux réglages d'usine*



5. Diagnostics

5.1. DMX Viewer : *Affichage des signaux DMX reçus*

5.2. Connection Test : *Test des connexions*



3.4. Synoptique de fonctionnement de Maxedia (diagramme)

Media
Video Clips
Flash
3d objects
Images
Video Input

Plugin
Video FX
3D FX
2D FX

Layer 1
Dimmer
Speed
Layer Parameters
Rotation, Position, Layer Size
Color
Shader FX, Image FX
Plugin-Specific Parameters

Blending Mode
Add,
Substract,
Multiply,...

Media
Video Clips
Flash
3d objects
Images
Video Input

Plugin
Video FX
3D FX
2D FX

Layer 2
Dimmer
Speed
Layer Parameters
Rotation, Position, Layer Size
Color
Shader FX, Image FX
Plugin-Specific Parameters

Blending Mode
Add,
Substract,
Multiply,...

....

Media
Video Clips
Flash
3d objects
Images
Video Input

Plugin
Video FX
3D FX
2D FX

Layer 19
Dimmer
Speed
Layer Parameters
Rotation, Position, Layer Size
Color
Shader FX, Image FX
Plugin-Specific Parameters

Global Mixer Layer
3D Eye, 3D Camera, 3D Look At
Color, Light Direction
Shader FX, Image FX

Cue

Cue

Cue

Cue Preview
Speed

Cue B
Speed

Cue A
Speed

Preview
Refresh rate
On/off

Mixer
Auto-transition speed
Transition FX:
- Standard X-Fade modes
- Wipes with blur

Preview
Refresh rate
On/off

Final Color Adjustment
Final Blur

Masking
Rotation
Positioning
Scaling
Blurring

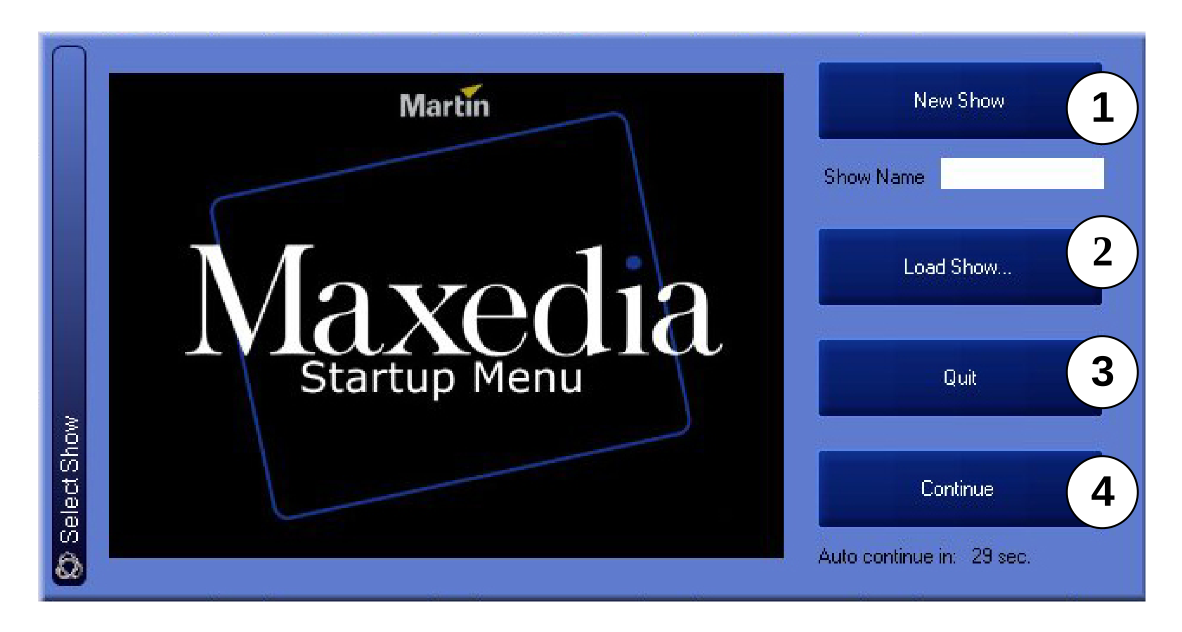
Framing
Keystone

Final Output



3.5. Lancement du serveur

Si toutes les connexions sont correctes, vous pouvez lancer Maxedia. Après le démarrage, l’écran de bienvenue s’affiche.



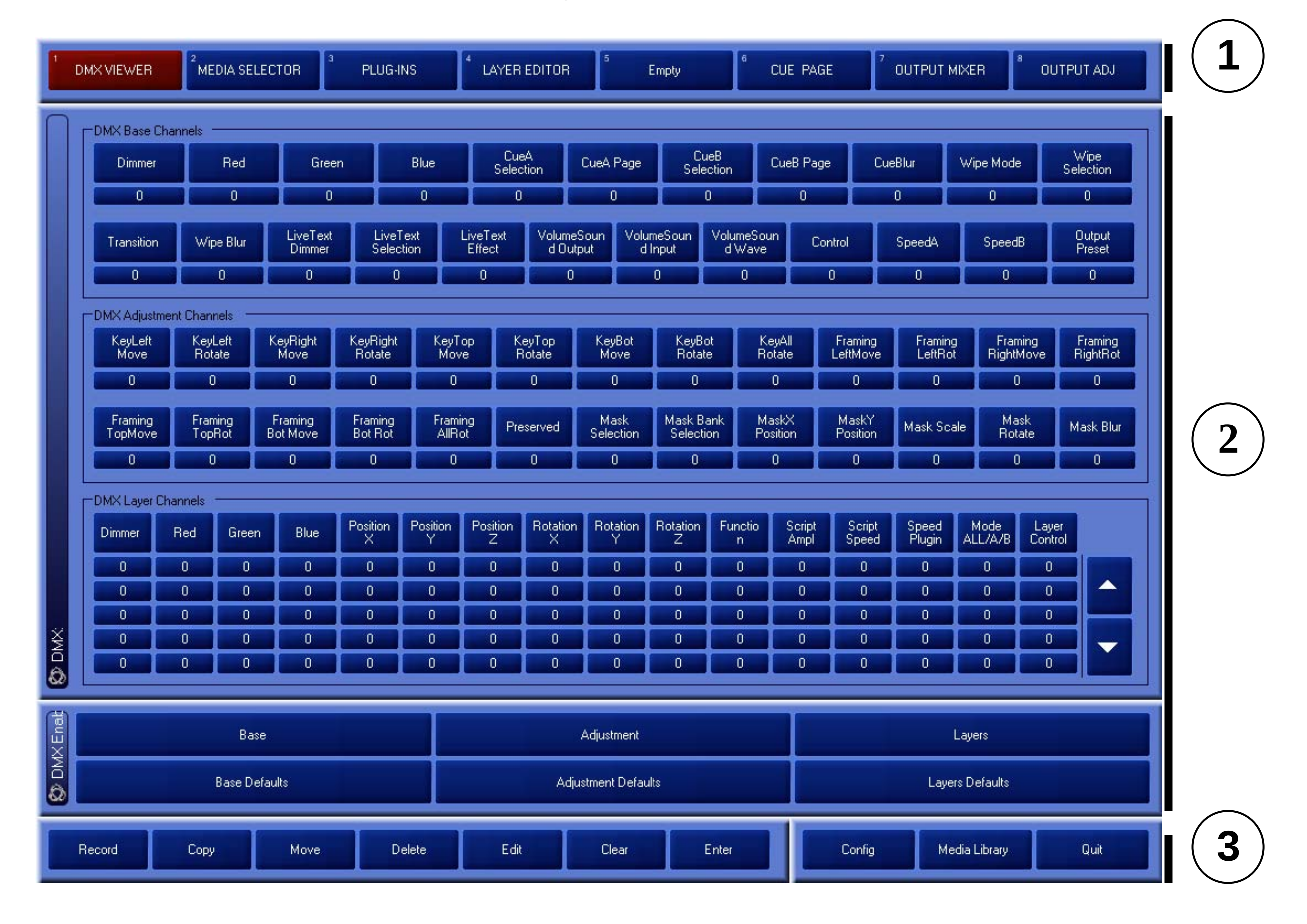
Quatre options sont possibles (voir ci-dessus):

1. ***New Show:*** Lance le serveur avec un nouveau show sans aucune préparation. N’oubliez pas de lui donner un nom.
2. ***Load Show...:*** Charge un show déjà enregistré.
3. ***Quit:*** Ferme le serveur Maxedia.
4. ***Continue:*** Recharge le dernier show utilisé.

➔ Cliquez sur ***Load Show*** pour continuer et ouvrez le fichier ***Martinmaxediashow.mxshow***. Ce fichier est situé sur ***c:\programfiles\martin\maxedia2\martinmaxediashow.mxshow***



3.6. Structure de l'interface graphique (GUI)



L'interface graphique de Maxedia (GUI) est composée de 3 parties illustrées ci-dessus :

1. ***Sélecteur de fenêtre*** : Cette zone présente les différents espaces de travail du système.
2. ***Zone de travail***: La plupart des actions se situent ici : construction des préparations, importation de média, manipulations de couches et création du show.
3. ***Barre de commande*** : Cette zone présente toujours les commandes standard

    1. ***Record:*** pour mémoriser un objet
    2. ***Copy:*** pour copier un objet
    3. ***Move:*** pour déplacer un objet
    4. ***Delete:*** pour effacer un objet
    5. ***Edit:*** pour éditer un objet
    6. ***Clear:*** pour annuler une commande
    7. ***Enter:*** pour exécuter une commande
    8. ***Config:*** pour ouvrir le panneau de configuration
    9. ***Medialibrary:*** pour afficher la bibliothèque de médias
    10. ***Quit:*** pour fermer le serveur



4. Tutoriels

4.1. Représentation des préparations (*Cues*)

Cliquez sur ***Output Mixer*** dans le ***sélecteur de fenêtres***.



Le mélangeur de sortie s'affiche :

Avant de jouer une préparation (*Cue*), elle doit être choisie dans un des sélecteurs de préparation (***cue selection list***). Seules les préparations sélectionnées (sur fond jaune à l'écran) seront envoyées sur la sortie.

4.2. Effacer une préparation

Les préparations sélectionnées peuvent être effacées en cliquant sur le bouton ***Clear Programmer*** de l'éditeur de couches (***Layer Editor****)* (voir ci-après).

4.3. Composer une préparation

Les préparations peuvent être composées à partir de ***plug-ins*** en suivant la procédure ci-dessous (voir illustration ci-dessous):

1. Cliquez sur le bouton ***Video Effects***.
2. Double-cliquez sur l'icône ***Video Plug-in***. Le ***plug-in*** correspondant est chargé.
3. Choisissez un fichier vidéo avec les sélecteurs de droite :
    a) ***Media Groups:*** choix d'un dossier ou d'un groupe de médias.
    b) ***Media Selection:*** choix du média à traiter.

La première préparation est produite et apparaît sur le moniteur de sortie.



! *Il est possible de charger 20 plug-ins dans une même préparation. Répétez pour cela les étapes 2 à 4.*

! *Vous pouvez aussi composer des préparations depuis la fenêtre* ***Plug-in*** appelée par le sélecteur de fenêtres. Suivez alors les 4 étapes de la section précédente.

4.4. Enregistrer une préparation

Choisissez ***Cue Page*** dans le ***Sélecteur de Fenêtres***.

Suivez la procédure ci-dessous:

1. Cliquez sur ***Record***.
2. Choisissez une case vide où placer la préparation.

La préparation est mémorisée.



4.5. Adapter une préparation

Ouvrez la fenêtre ***Layer Editor*** du ***Sélecteur de fenêtre***.



L’écran de manipulation des couches est illustré ci-dessous (***Layer Editor***) :

Cette fenêtre permet de manipuler à volonté les composants d’une préparation.

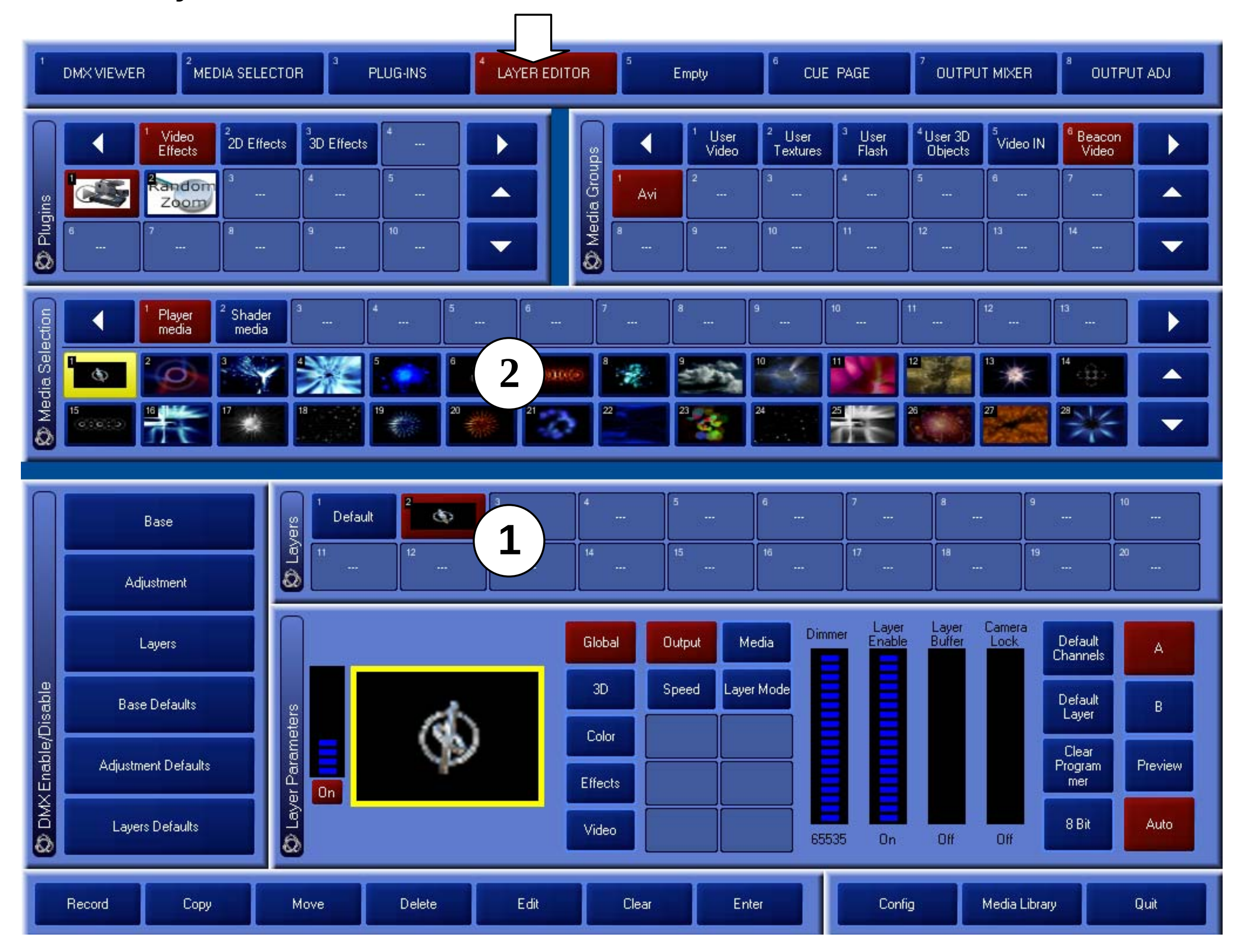
Six panneaux distincts sont présents :

1. ***Plug-in:*** plug-ins activés dans la préparation.
2. ***Media Group:*** type et groupe de médias activés.
3. ***Media Selection:*** choix du média.
4. ***Layers:*** représentation interne de la préparation (une préparation peut contenir jusqu’à 20 couches)
5. ***DMX Enable/Disable:*** réglages de contrôle DMX de la préparation par les pupitres lumières.
6. ***Layer Parameters:*** paramétrage précis de chaque couche et de leur composants : mouvement 3D, rotation 3D, mélangeur d’effets, couleurs ….



4.5.1. Changer un média dans une préparation

Ouvrez *Layer Editor* dans le ***Sélecteur de fenêtres***.



! *Utilisez la bibliothèque de médias (**Media Library**) pour ajouter ou supprimer des médias du serveur (en bas à droite de la barre de commandes, voir section 2.8.).*

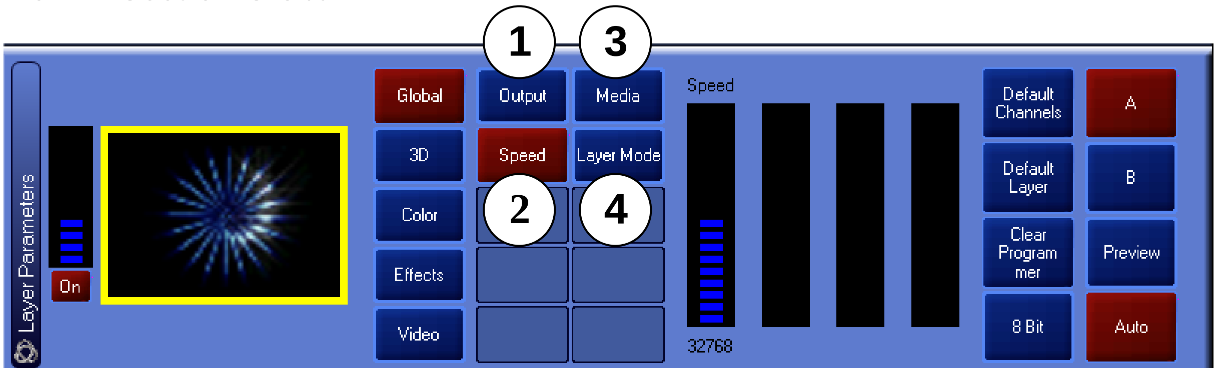
Le changement de média se fait en deux étapes(voir ci-dessus):

1. Choisissez la couche ou créez une couche (voir section 2.3.)
2. Choisissez le média avec les deux zones
   - ***Media Groups:*** groupe et dossiers de médias.
   - ***Media Selection:*** fichier de médias disponibles.



4.5.2. Réglage des paramètres

4.5.2.1. Section Global



1. ***Output:***
   - Dimmer : niveau de sortie
   - Layer on/off : activation de la couche
   - Layer Buffer on/off
   - Camera Lock on/off

2. ***Speed:*** Vitesse de défilement de l'effet.

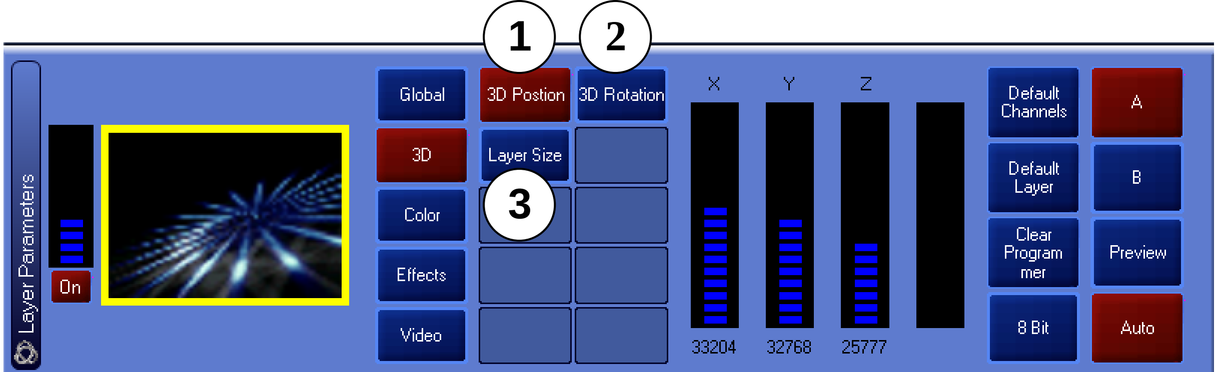
3. ***Media:***
   - Groupe
   - Sous groupe
   - Item
   - Output: Les couches peuvent être additionnées, soustraites et multipliées (maximum de chaque couche, minimum de chaque couche ou blancs transparents).
     Choisissez toujours la dernière couche et appliquez le filtre de sortie.

4. ***Layer Mode:*** modification avancées des couches

! *Cliquez sur **Default Channels-button** pour revenir aux valeurs par défaut des paramètres.*



4.5.2.2. Section 3-D



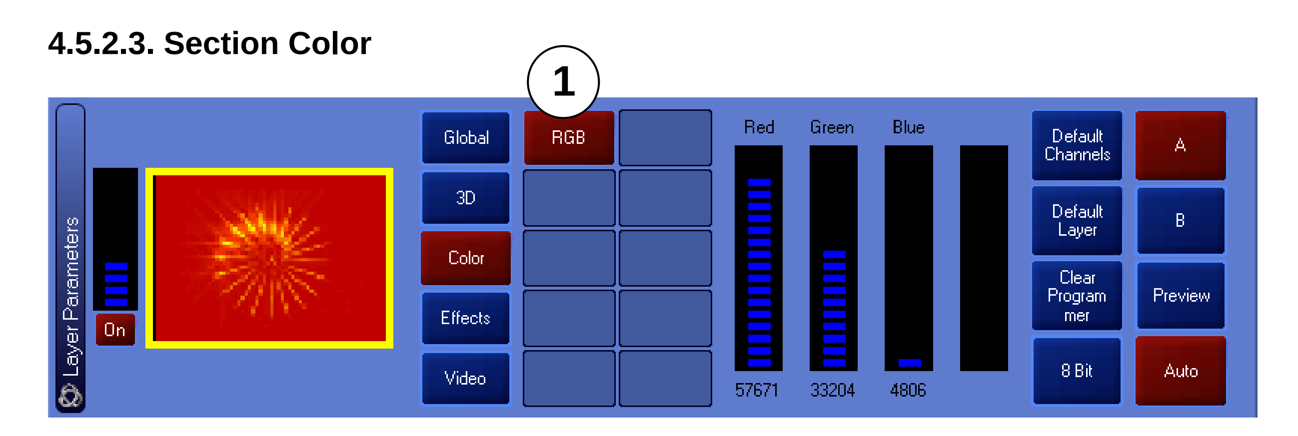
1. ***3D Position:*** positionnement de l'effet en X, Y et Z avec les barres de réglage.

2. ***3D Rotation:*** rotation de l'effet sur les axes X, Y et Z avec les barres de réglage.

3. ***3D Layer Size:*** taille de la couche sur les axes X, Y et Z et réglage de proportionnalité (*Aspect ratio*).

! *Cliquez sur **Default Channels** pour revenir aux valeurs par défaut des paramètres.*

4.5.2.3. Section Color

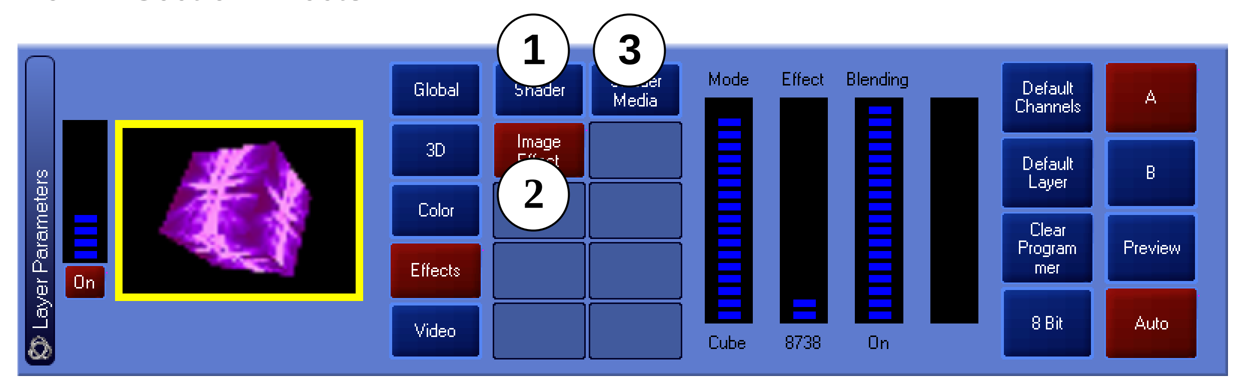


1. ***RGB:*** colorisation de la couche en composantes RGB avec les barres de réglage. Selon la position de la barre de réglage, la modification est additive ou soustractive.

! *Cliquez sur **Default Channels** pour revenir aux valeurs par défaut des paramètres.*



4.5.2.4. Section Effects



1. ***Shader Effects:***
   - Reverse: Inverse les composantes de couleur (barre de réglage 1 uniquement).
   - Greyscaling: Passage en niveau de gris (barre 1 uniquement).
   - Edge: Visualisation des bords (barre 1 uniquement).
   - R-edge: Cumul des effets Reverse et Edge (barre 1 uniquement).
   - Postarization: polarisation de l'image (barre 1 uniquement)
   - Separate Shift: décalage de niveau de couleur (barre 1 uniquement).
   - Separate Rotation: décalage et rotation de couleurs (barre 1 uniquement).
   - Gaussian Blur: Flou gaussien (barre 1 uniquement).
   - Zoom (Shine-effect): zoom sélectif sur les 3 axes (barres 1, 2 et 3).
   - Replace: remplacement de couleur (barre 1 uniquement).
   - Glare: Crèe un point de brillance (barres 1 et 2).
   - R-glare: Crèe un point de brillance inversé (barres 1 et 2).

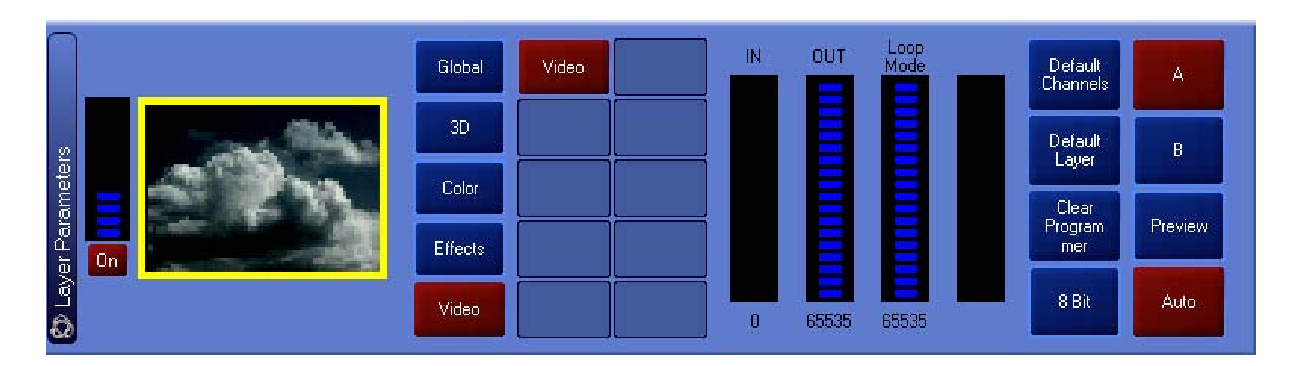
2. ***Image effects:***
   - Tile: Effet carrelage (tiling).
   - Dot: Effet pointillisme.
   - Mosaic: Effet de mosaïque.
   - Mirror: Inverse l'image sur les axes X et Y en même temps.
   - Oil Paint: Effet peinture à l'huile.
   - Ring: Enroule l'image en anneau.
   - Cube: Transforme l'image en cube.
   - Cube Vision: Effets Cube et Tile simultanés.

3. ***Shader Media:*** génère un masque pour le mode Shader (noir et blanc à 100%).

! *Cliquez sur **Default Channels** pour revenir aux valeurs par défaut des paramètres.*



4.5.2.5. Section Video



Les réglages de cette section diffèrent selon le plug-in utilisé (voir Annexe A).

! ***Default Layer*** *permet de revenir aux réglages par défaut de toute la couche. Tous les paramètres et tous les médias reviennent à leurs valeurs par défaut.*

! *Cliquez sur la case* ***8 Bit-16 Bit*** *pour augmenter la résolution des réglages.*



4.6. Mélanger les préparations

Le mélangeur de Maxedia permet de transférer la sortie vidéo d'une préparation à une autre, dans les deux sens.

Choisissez ***Output Mixer*** dans le ***Sélecteur de fenêtres***.



La fenêtre du mélangeur est illustrée ci-après:

Elle contient 5 zones différentes :

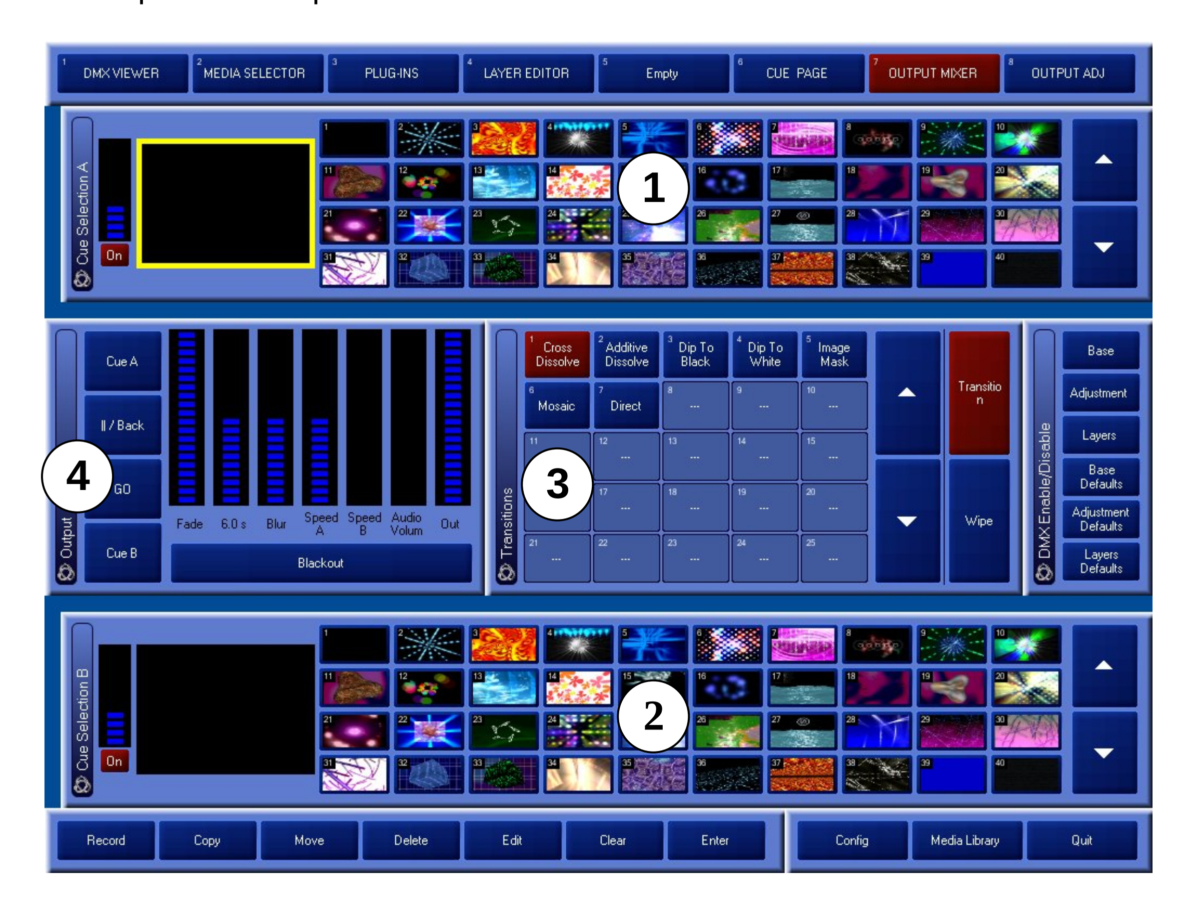
1. ***Cue Selection A:*** charge une préparation sur le registre A.
2. ***Cue Selection B:*** charge une préparation sur le registre B.
3. ***DMX Enable/Disable:*** active ou pas le contrôle de cette fenêtre par un pupitre DMX.
4. ***Transitions:*** choix du type de transition.
5. ***Output:*** réglages des paramètres de transition, transfert manuel ou automatique, sec ou temporisé.



4.6.1. Réaliser un mélange en 4 étapes

Si les fonctions de chaque zone sont vides, vous pouvez utiliser le système de transfert et de mélange :

1. Choisissez une préparation ***A***.
2. Choisissez une préparation ***B***.
3. Choisissez un type de transition
    - Soit avec la zone ***Transition***
    - Soit avec le mode ***Wipe*** (Wipe régule la transition sur la base des niveaux de gris. Ce mode est paramétré avec le réglage ***Blur***.)
4. Cliquez sur ***Go*** pour démarrer la transition de A vers B ou de B vers A.





4.7. Réglages de la sortie

Ouvrez **_Output Adj_** avec le **_Sélecteur de fenêtres_**.
Cette fenêtre permet d’ajuster la couleur de l’image, de rogner l’image et lui appliquer un keystoning.



La fenêtre **_Output Adj_** est illustrée ci-dessous :

1. **_Color Adjustment:_** réglage de la couleur en sortie. Permet également l’affichage de plusieurs cartes pour étalonner l’écran ou le projecteur.
2. **_Adjustment:_** réglage de taille, de rotation et de keystoning.
3. **_Mask Selection:_** choix d’un masquage de sortie.
4. **_Mask Adjustment:_** réglage du masque.



4.8. Importer un média

La fenêtre ***Media Library*** permet d'importer de nouveaux média dans le serveur.

Pour l'ouvrir, cliquez sur ***Media Library*** dans la ***barre de commandes***:



La fenêtre ***Media Library*** est illustrée ci-dessous :



Elle est composée de 4 zones :

1. ***Viewer:*** permet de naviguer sur les disques physiques de Maxedia. Vous pouvez aussi naviguer sur les clés USB. Elles sont détectées automatiquement.
2. Cette zone permet la gestion des médias chargés dans le serveur.
   Groups: permet la sélection de médias par types. Les médias reconnus par Maxedia sont répartis en 7 groupes. Les 5 premiers sont affichés en bas à gauche.

   ! *Ces groupes permettent de filtrer l'affichage pour la zone Viewer.*
   Exemple 1: *pour charger une texture, vous devez d'abord ouvrir le groupe Textures.*
   Exemple 2: *pour charger un clip vidéo depuis un disque, ouvrez d'abord le groupe Video.*

3. ***Subgroups:*** les groupes de médias sont divisés en sous groupes.
4. ***Items:*** liste des fichiers de médias

! *Le processus d'importation sera plus rapide si aucune préparation n'est jouée pendant l'importation.*



4.8.1. Importer un média en 6 étapes

Ouvrez ***Media Library*** depuis la ***barre de commandes***.

DMX VIEWER | MEDIA SELECTOR | PLUG-INS | LAYER EDITOR | Empl

1

Back | Forward | Multi select | Show All

A:\ | E:\ | F:\ | H:\

Address E:\avi

3

2

User Video | User Textures | User Flash | User 3D Objects | User Scripts

5

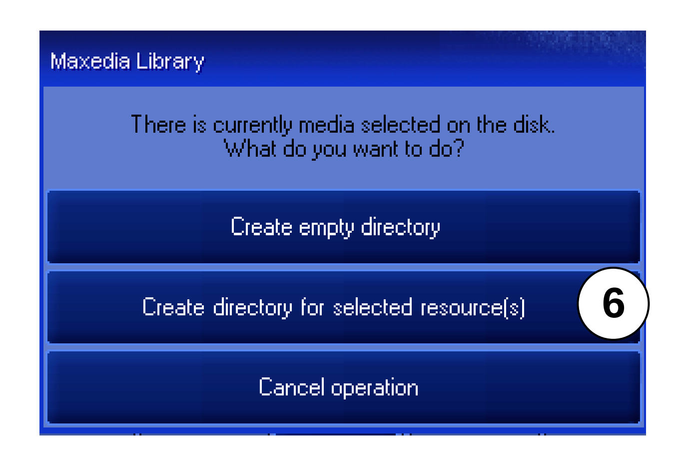
Options

Apply Changes

4

Record | Copy | Move | Delete | Edit | Clear





1. Choisissez le disque contenant le média à importer.
2. Choisissez le type de média.
3. Choisissez le média.
4. Cliquez sur ***Record*** dans la ***barre de commandes.***
5. Cliquez sur une case vide de la zone de médias, en bas à gauche.
6. Cliquez sur ***Create directory for selected resource(s)*** pour valider.

! *Il est possible de sélectionner une série de fichiers en double cliquant sur le premier et en cliquant sur le dernier fichier à importer. Tous les éléments listés entre les deux seront sélectionnés.*



Le show en cours contient maintenant un dossier avec vos propres média. Pour donner un nom à ce dossier :

1. Cliquez sur la case ***Edit*** dans la ***barre de commandes***.
2. Cliquez sur le dossier à nommer et entrez un nom.
3. Pour valider l’importation, cliquez sur ***Apply Changes***. Le serveur charge les nouveaux médias sur le disque dur dans le show en cours.



4.9. The DMX Viewer

La fenêtre ***DMX Viewer*** est un visualiseur de signal DMX.



Elle est illustrée ci-dessous:

Cette fenêtre affiche, fonction par fonction, toutes les commandes envoyées au serveur sur la ligne DMX.

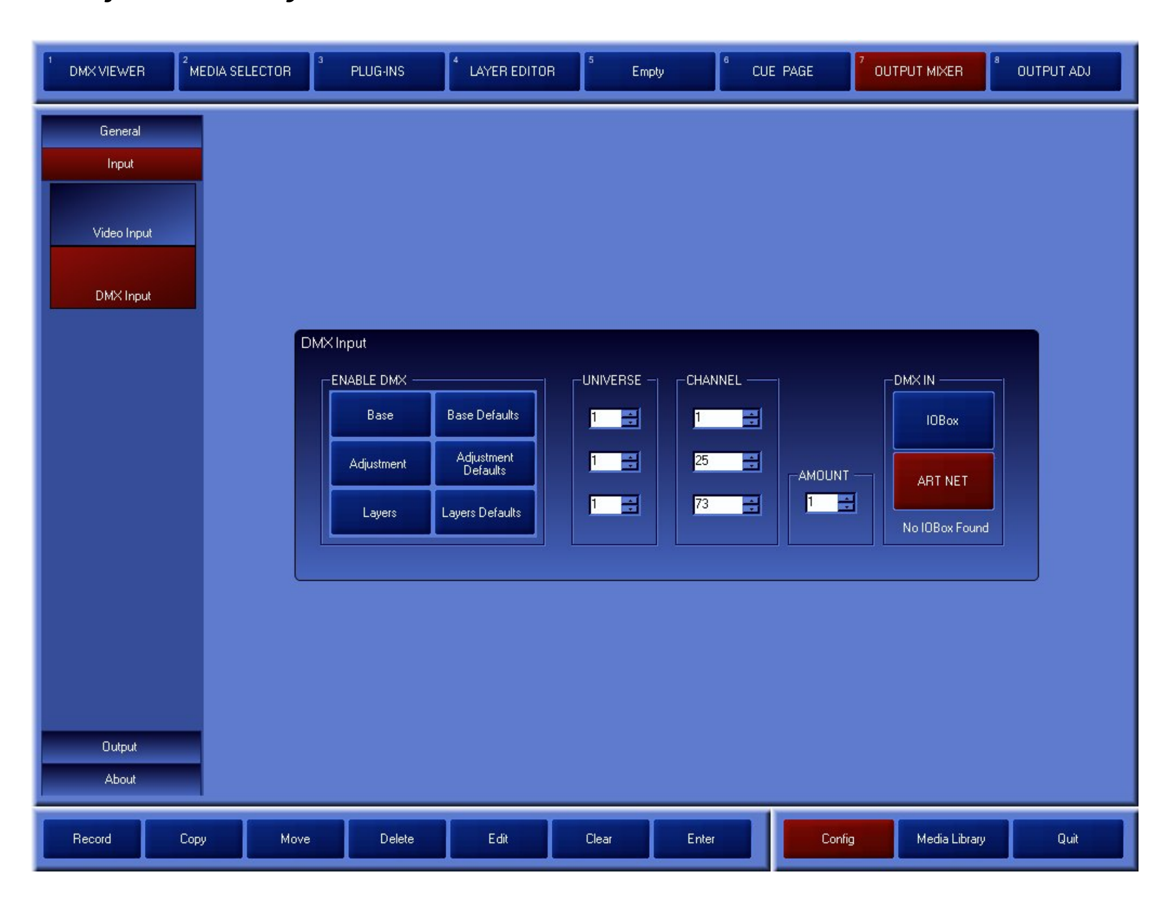
La fenêtre ***DMX-viewer*** est divisée en deux sections :

- ***DMX:*** visualisation de toutes les commandes DMX reçues.
- ***DMX Base/Adjustment/Layers*** et ***DMX Base/Adjustment/Layers Defaults:*** Ces commandes autorisent ou rejettent les commandes



DMX. Les cases ***DMX Base/Adjustment/Layers Defaults*** permettent un retour aux valeurs par défaut.

! *Lorsque des commandes doivent être pilotées en DMX et qu'aucun signal n'est reçu, l'écran de sortie reste noir. Pour sortir de cet état, utilisez les commandes **DMX Base/Adjustment/Layers Defaults**.*



La configuration des entrées DMX est réalisée depuis la fenêtre de conifguration accessible avec la case ***Config*** de la ***barre de commandes***.

1. ***DMX Input*** permet le choix des univers DMX et des adresses écoutées par Maxedia. Utilisez la fenêtre ***DMX Viewer*** pour vous assurer que la configuration est correcte.
2. Ces réglages sont également possibles directement sur l'IO-Box (voir Annexe C).

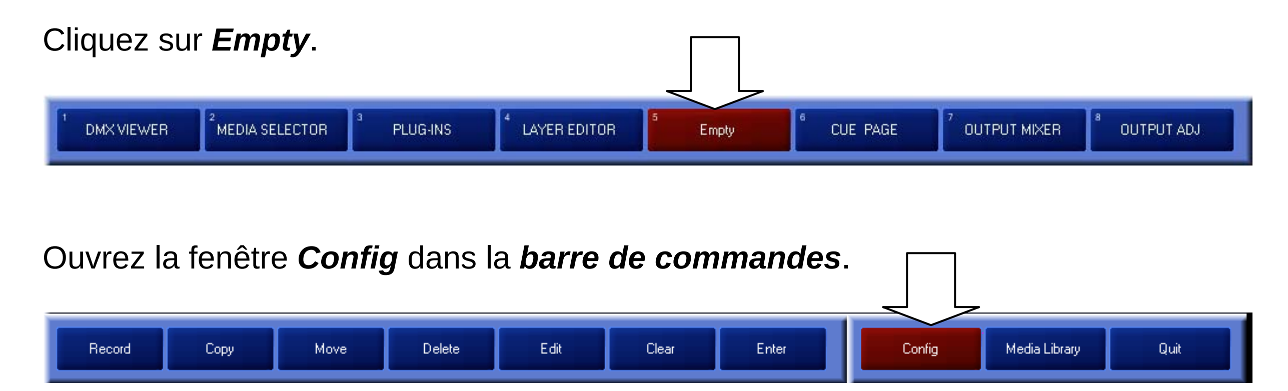
! *Maxedia est synchronisé en permanence avec l'IO-box. Les changements effectués dans Maxedia sont visibles sur l'IO-Box et vice et versa.*



4.10. Configuration de l'interface graphique

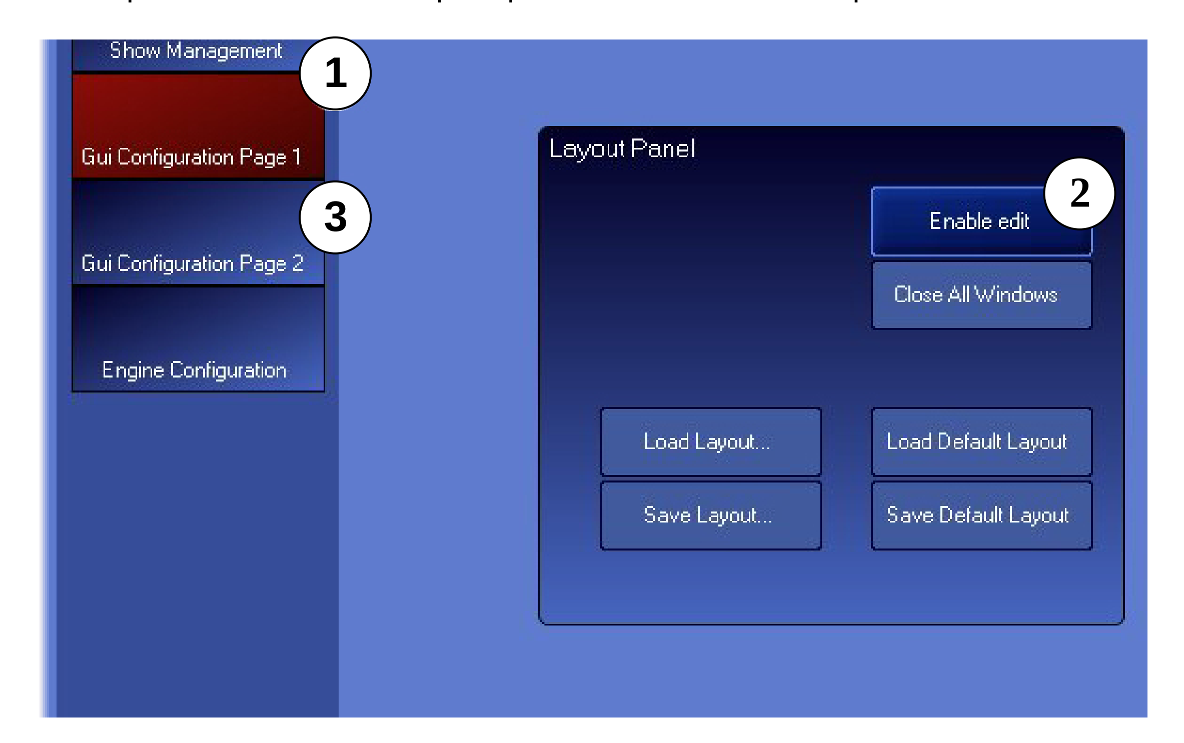
L'interface graphique de Maxedia peut être personnalisée : vous pouvez créer vos propres fenêtres.

Cliquez sur ***Empty***.



Ouvrez la fenêtre ***Config*** dans la ***barre de commandes***.

Suivez la procédure décrite ci-après pour construire une vue personnalisée :

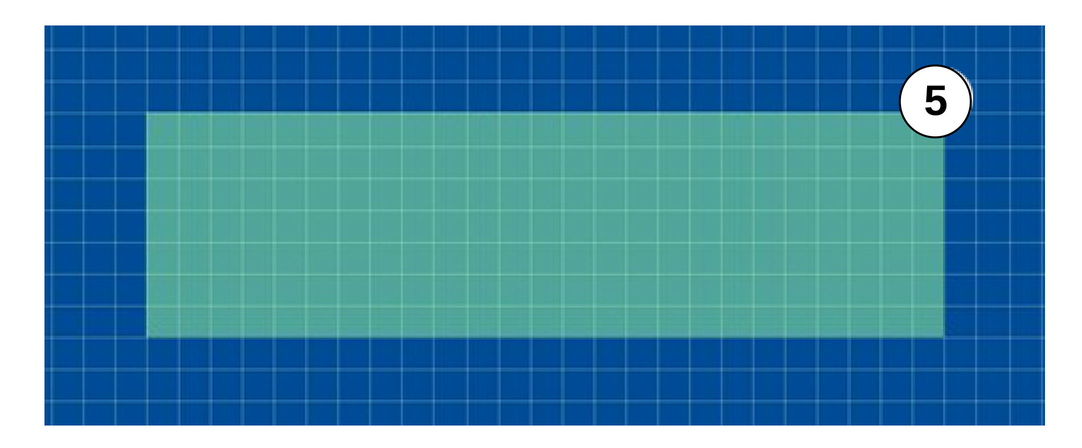


1. Cliquez sur ***Gui Configuration Page 1***.
2. Cliquez sur ***Enable edit***.
3. Cliquez sur ***Gui Configuration Page***.



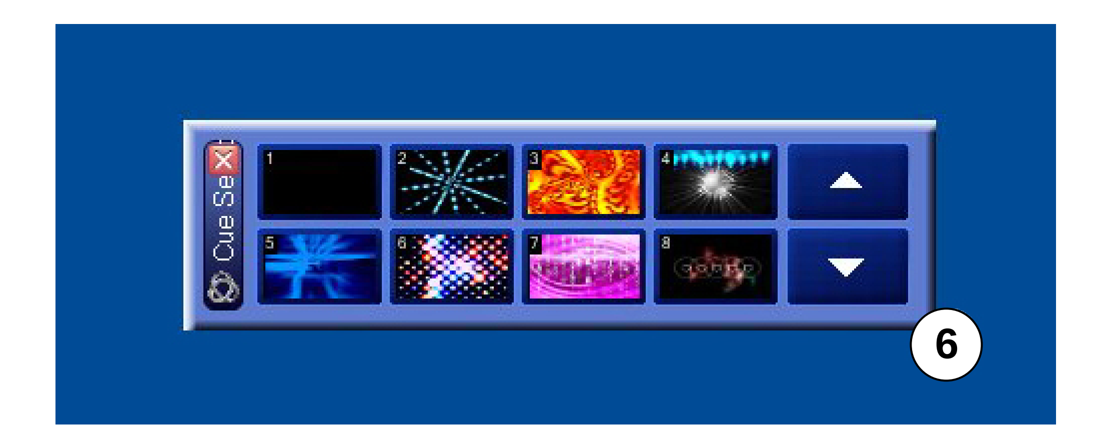


4. Cliquez sur ***Cue A***.



5. Cliquez n'importe où sur la grille vide.





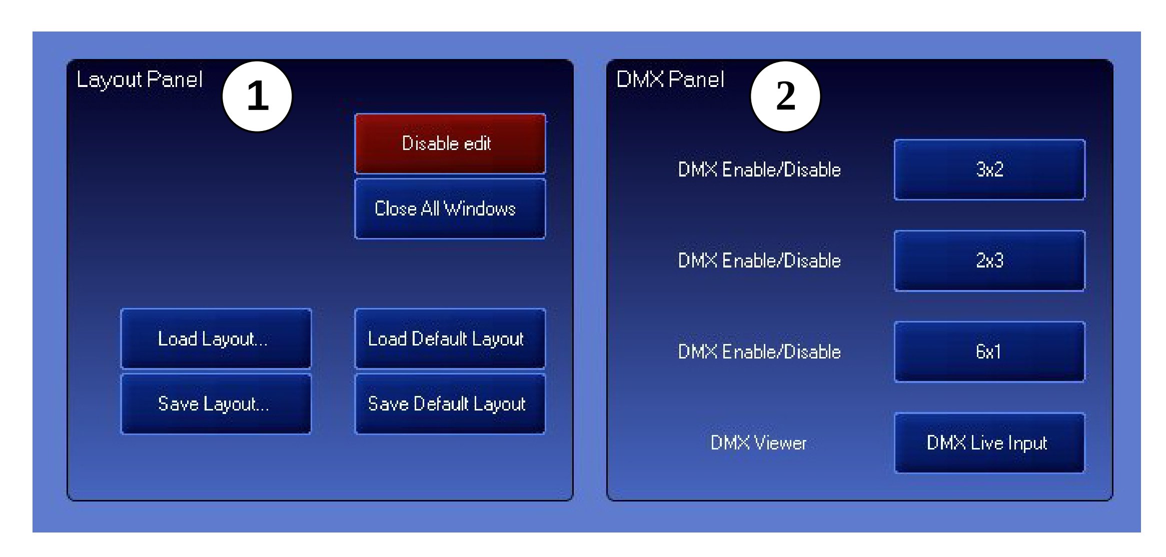
6. La barre de sélection ***Cue A*** apparaît sur l'écran. Déplacez la barre en la tirant avec la souris. Vous pouvez également modifier sa taille.

Revenez à l'écran de configuration, cliquez sur ***Gui Configuration Page 1*** et cliquez sur ***Disable Edit*** pour verrouiller la disposition.

Cliquez sur ***Save Default Layout*** pour garder la disposition dans le serveur au prochain démarrage. Pour enregistrer cette disposition dans un fichier, cliquez sur ***Save Layout***.

! *Vous pouvez ajouter n'importe quel composant graphique du seveur:*


1. ***Gui Configuration, page 1***



1. ***Layout Panel:*** permet ou interdit la production de fenêtres personnalisées. Permet également le chargement et la sauvegarde de configurations de fenêtres pesonnalisées (Load layout / save layout).



2. ***DMX Panel:*** permet d'ajouter ou de supprimer les fonctions de contrôle DMX.

2. ***Gui Configuration, page 2***



1. ***Cue Selection:*** choix de composants de gestion des préparations.
2. ***Layers:*** ajoût de composants de gestion des couches.
3. ***Layer Parameters:*** composants de gestion de paramètres.
4. ***Output Preview:*** composants de visualisation et de gestion de la sortie.
5. ***Media Groups:*** composants de gestion des bibliothèques de médias.



Annexe A: Plugins

Cette annexe donne une vue d'ensemble de tous les plugins disponibles.

A1. Video Plugin



Lecture de vidéo et d'images.

Paramètres :
- ***VIDEO In:*** Point de départ de la lecture.
- ***VIDEO Out:*** Point d'arrêt de la lecture
- ***VIDEO Loop Mode:*** Lecture en boucle ou lecture simple.

A2. Random Zoom Plugin



Effet de zoom aléatoire.

Paramètres :
- ***INTERVAL Interval:*** Période de changement de zoom.
- ***SCALING Scale X:*** Facteur de zoom (axe X).
- ***SCALING Scale Y:*** Facteur de zoom (axe Y).
- ***SCALING Scale Z:*** Facteur de zoom (axe Z).
- ***SCALING Keep Aspect:*** Force le respect des proportions du média.

A3. Smoke Plugin



Effet de fumée, 2D.

Paramètres :
- ***SMOKE smoke:*** Niveau de fumée.



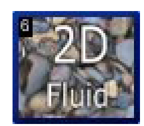
A4. 2D Plasma Plugin



Effet plasma, 2D.

Paramètres : aucun

A5. 2D Fluid Plug-in



Effet de fluide superposable à une vidéo ou une image.

Paramètres :
- ***FLUID Effects script:*** Type d'effet.
- ***FLUID Amplitude:*** Amplitude de l'effet.

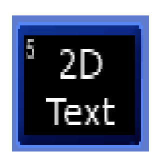
A6. 2D Particles Plugin



Génère une nuée de particules composées à partir de l'image ou de la vidéo jouée.

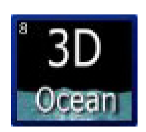
Paramètres :
- ***OPTIONS Effect Script:*** Choix du script utilisé pour la génération des particules.

A7. 2D Text



Génère un texte, 2D. Le choix de la fonte et de la taille est possible.

A8. 3D Ocean Plugin



Génère un océan, 3D.

Paramètres :
- ***WAVE Height:*** Hauteur des vagues.
- ***WAVE Wind:*** Force du vent.
- ***WAVE Suppression:*** Amortissement des vagues.
- ***TEXTURE Texture:*** Choix de la texture.
- ***TEXTURE Fresnell:*** Niveau de l'effet Fresnell Shader



- ***TEXTURE Resolution:*** Niveau de détail de la texture.
- ***COLOR High RGB***
- ***COLOR Low RGB***

A9. 3D Tunnel Plugin



Génère un tunnel, 3D.

Paramètres :

- ***OPTIONS Direction:*** Direction de la caméra.
- ***OPTIONS Depth 1:*** Profondeur de la vue 1.
- ***OPTIONS Depth 2:*** Profondeur de la vue 2.
- ***TUNNEL CAMERA Camera:*** Type de caméra utilisé.
- ***UV U:*** Largeur du mappage sur le tunnel.
- ***UV V:*** Hauteur du mappage sur le tunnel.

A10. 3D Landscape Plugin



Génère un paysage, 3D.

Paramètres :

- ***OPTIONS Distance:*** Largeur de mappage de la texture.
- ***OPTIONS Height:*** Hauteur des reliefs
- ***OPTIONS Fog:*** Profondeur de l’horizon.
- ***TWIST Heading:*** direction de déplacement de la caméra.
- ***TWIST Bank:*** Position de la caméra.

A11. 3D Ribbons Plugin



Effet de ruban, 3D.

Paramètres :

- ***OPTIONS Amount:*** Quantité de rubans visibles.
- ***OPTIONS Shift:*** Distance entre les rubans.
- ***OPTIONS Radius:*** Eloignement par rapport au centre.
- ***SHAPE Width:*** Largeur des rubans.
- ***SHAPE Height:*** Hauteur des rubans.
- ***SHAPE Radius:*** Longueur des rubans.



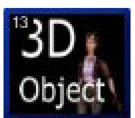
A12. 3D Spikes Plugin



Effet de pointes, 3D.

Paramètres :
- ***SHAPE Amount:*** Nombre de pointes.
- ***SHAPE Shape1:*** Epaisseur des pointes.
- ***SHAPE Shape2:*** Distance entre les pointes.
- ***SHAPE Shape3:*** Longueur des pointes.

A13. 3D Objects Plugin



Charge un objet 3D au format .x.

Paramètres :
- ***RIGHTHAND LEFT Righthand Left:*** Effet miroir de l'objet.

A14. 3D Blob Plugin



Effet de déformation continue, 3D.

Parameters:
- ***SHAPE Shape 1:*** Transformation de l'étoile.
- ***SHAPE Shape 2:*** Transformation du disque vertical.
- ***SHAPE Shape 3:*** Transformation du disque horizontal.



Annexe B: Fenêtre de configuration

Les réglages de Maxedia peuvent être modifiés avec le panneau de configuration du logiciel.

Cliquez sur ***Config*** dans la ***barre de commandes***.

! *Lorsque Maxedia démarre, la fonction **Load Show** donne également accès aux menus Load/Save ou Show Management.*



a) Section Load/Save

Load/Save permet de sauvegarder un show complet dans un seul fichier MX Show. En général les média ne sont pas enregistrés dans le fichier mais vous pouvez utiliser les options ***Save Cue Media*** *et* ***Save All Media*** pour forcer la sauvegarde des médias (voir ci-dessus).



1. ***Save Cue Media:*** force la sauvegarde des média utilisés dans les préparations.
2. ***Save All Media:*** force la sauvegarde de tous les médias, même s’ils ne sont pas utilisés dans les préparations.

! *Les fichiers MX Show peuvent prendre des tailles importantes en fonction des médias utilisés.*

! *La fonction* ***Auto Continue*** force un redémarrage après 30 secondes *(voir ! sur l’illustration précédente).*

b) Section Show Management

La section ***Show Management*** permet de transférer des fichiers de show MX du disque externe (***External Drive***) vers le disque de sauvegarde (***BackUp Drive***).

1. Disque de sauvegarde « ***BackUp Drive (D:\)*** »
2. Disque de stockage ***« External Drive (E:\) »:*** Il est possible de charger un show lorsqu’il est présent sur le disque de stockage.
3. Transfert de fichier du disque de sauvegarde vers le disque de stockage. Maxedia demande confirmation lorsqu’un fichier doit être écrasé.
4. Transfert de fichier du disque de stockage vers le disque de sauvegarde. Maxedia demande confirmation lorsqu’un fichier doit être écrasé.



5. Vous pouvez utiliser les fonctions ***Delete*** pour effacer des fichiers MX des disques durs. Note : ceci est une action dangereuse, le fichier est entièrement effacé et n'est plus récupérable.

! *Tous les médias concernés par le show sont enregistrés. La procédure de transfert peut être longue.*

c) Section Engine Configuration

Engine Configuration permet la configuration du moteur graphique (voir ci-dessus).

1. ***Engine Filtering options:*** Réglage des filtres de sortie.
2. ***Engine Resolution:*** Résolution du moteur graphique.
    - ***Normal:*** 512 pixels x 512 pixels
    - ***Mid:*** 1024 pixels x 512 pixels
    - ***High:*** 1024 pixels x 1024 pixels
3. ***Smart Speed Control:*** Lorsque cette option est cochée, la vitesse de la préparation B est réduite à 0 si seule la préparation A est visible.



d) Section Video Input

La fenêtre illustrée ci-dessus permet la configuration des captures d’image :

1. ***Select Video:*** Choix du périphérique connecté : USB/FireWire/Analogique.
3. ***VideoMate TV Capture:*** Entrée Video 1 (détectée automatiquement)
4. ***No Device:*** Entrée Video 2 (détectée automatiquement)
2. ***Select Source:*** Choix de la source vidéo.
3. ***Select Resolution:*** Choix de la résolution.
4. ***Select Format:*** Choix du standard.



Appendix C: Protocole DMX

Maxedia, Couche de Base : 24 canaux

Canaux DMX standards

1. Niveau de sortie
2. Rouge
3. Vert
4. Bleu
5. Choix de la préparation
6. Page de préparation
7. Choix de la préparation B (Mode A/B)
8. Page de préparation pour la préparation B
9. Blur
10. Transition / Wipe Mode
11. Transition / Wipe Selection
12. Transition
13. Transition, haute résolution
14. Wipe Blur
15. Luminosité du texte
16. Sélection du texte
17. Effets temps réel sur le texte
18. Son, volume de sortie
19. Son, volume d’entrée
20. Son, volume Wav
21. Contrôle (mires de test)
22. Vitesse A
23. Vitesse B
24. Type de sortie



Détails du protocole :

Couleur et niveau

Canal 1 : niveau de sortie, par défaut : 255, transfert en fondu

Canal 2. Rouge, par défaut : 128, transfert en fondu
Valeur 0- 127 = Noir -> rouge
Valeur 128 = Normal
Valeur 129-255 = Rouge -> blanc

Canal 3. Vert, par défaut : 128, transfert en fondu
Valeur 0- 127 = Noir -> vert
Valeur 128 = Normal
Valeur 129-255 = Vert -> blanc

Canal 4. Bleu, par défaut : 128, transfert en fondu
Valeur 0- 127 = Noir -> bleu
Valeur 128 = Normal
Valeur 129-255 = Bleu -> blanc

Choix de la préparation

Canal 5. Choix de la préparation, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 = Noir
Valeur 1 = Préparation 1
…
Valeur 255 = Préparation 255

Canal 6. Page de préparation, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 -1 = Page 1
Valeur 2 = Page 2
…
Valeur 255 = Page 255

Canal 7. Choix de la préparation B, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 = Noir
Valeur 1 = Préparation 1
…
Valeur 255 = Préparation 255

Canal 8. Page de préparation B, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 -1 = Page 1
Valeur 2 = Page 2
…
Valeur 255 = Page 255



Canal 9. Blur, défaut = 0, transfert en fondu
Valeur 0-255 = 0% -> 100 %

Transition & Wipe

Canal 10 Mode Transition / Wipe, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 = Transition
Valeur 1 = Banque Wipe 1
…
Valeur 255= Banque Wipe 255

Canal 11 Transition / Wipe, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 -1= Transition / Wipe 1
Valeur 2 = Transition / Wipe 2
…
Valeur 255 = Transition / Wipe 255

Canal 12 & 13 Transition haute résolution, 16 bits, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Canal 12 = Réglage grossier
Canal 13 = Réglage fin

Canal 14 Wipe Blur, par défaut : 128, transfert en fondu

Texte temps réel

Canal 15 Niveau de sortie du texte, par défaut : 0, transfert en fondu

Canal 16 Sélection du texte, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Non implémenté

Canal 17: Effets du texte, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Non implémenté

Volume Audio

Canal 18: Volume de sortie, par défaut : 100, transfert en fondu

Canal 19: Volume d'entrée, par défaut : 100, transfert en fondu

Canal 20: Volume Wav, par défaut : 100, transfert en fondu



Global

Canal 21 Mode de sortie, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0-4 = Sortie par défaut de Maxedia
Valeur 5-9 = Mire couleur
Valeur 10-14 = Echelons
Valeur 15 -19 = Alignement
Valeur 20-24 = Entrée vidéo 1
Valeur 25-29 = Entrée vidéo 2
Valeur 30-255 = non utilisé

Canal 22: Vitesse de la préparation A, par défaut : 128, transfert en fondu

Canal 23: Vitesse de la préparation B, par défaut : 128, transfert en fondu

Canal 24 Choix d'un preset de sortie, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 = Pas de preset
Valeur 1 = Preset 1
…
Valeur 255 = Preset 255



Maxedia, gestion des couches, 22 canaux

Canaux DMX standards

25. Niveau de sortie
26. Rouge
27. Vert
28. Bleu
29. Position X
30. Position X, haute résolution
31. Position Y
32. Position Y, haute résolution
33. Position Z
34. Position Z, haute résolution
35. Rotation X
36. Rotation X, haute résolution
37. Rotation Y
38. Rotation Y, haute résolution
39. Rotation Z
40. Rotation Z, haute résolution
41. Fonction
42. Amplitude du script
43. Vitesse du script
44. Vitesse du plug-in
45. Mode : All/A/B
46. Contrôle de la couche



Protocole détaillé :

Couleur et niveau de sortie

Canal 1 : niveau de sortie, par défaut : 255, transfert en fondu

Canal 2. Rouge, par défaut : 128, transfert en fondu
Valeur 0- 127 = Noir -> rouge
Valeur 128 = Normal
Valeur 129-255 = Rouge -> blanc

Canal 3. Vert, par défaut : 128, transfert en fondu
Valeur 0- 127 = Noir -> vert
Valeur 128 = Normal
Valeur 129-255 = Vert -> blanc

Canal 4. Bleu, par défaut : 128, transfert en fondu
Valeur 0- 127 = Noir -> bleu
Valeur 128 = Normal
Valeur 129-255 = Bleu -> blanc

Position/Rotation

Canal 5 & 6: Position sur l'axe X, 16 bits, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 5 = Réglage grossier
Canal 6 = Réglage fin
Valeur 0-16383 = Position ACLK
Valeur 16384-49151 = Position
Valeur 49152-65535 = Position CLK

Canal 7 & 8: Position sur l'axe Y, 16 bits, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 7 = Réglage grossier
Canal 8 = Réglage fin
Valeur 0-16383 = Position ACLK
Valeur 16384-49151 = Position
Valeur 49152-65535 = Position CLK

Canal 9 & 10: Position sur l'axe Z, 16 bits, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 9 = Réglage grossier
Canal 10 = Réglage fin
Valeur 0-16383 = Position ACLK
Valeur 16384-49151 = Position
Valeur 49152-65535 = Position CLK



Canal 11 & 12: Rotation sur l’axe X, 16 bits, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 11 = Réglage grossier
Canal 12 = Réglage fin
Valeur 0-16383 = Rotation antihoraire
Valeur 16384-49151 = Position
Valeur 49152-65535 = Rotation horaire

Canal 13 & 14: Rotation sur l’axe Y, 16 bits, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 13 = Réglage grossier
Canal 14 = Réglage fin
Valeur 0-16383 = Rotation antihoraire
Valeur 16384-49151 = Position
Valeur 49152-65535 = Rotation horaire

Canal 15 & 16: Rotation sur l’axe Z, 16 bits, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 15 = Réglage grossier
Canal 16 = Réglage fin
Valeur 0-16383 = Rotation antihoraire
Valeur 16384-49151 = Position
Valeur 49152-65535 = Rotation horaire

Canal 17: Réservé. Par défaut : 0, transfert sec (snap)

Canal 18: Amplitude du script, par défaut : 0, transfert en fondu

Canal 19: Vitesse du script, par défaut : 128, transfert en fondu

Canal 20: Vitesse du plug-in, par défaut : 128, transfert en fondu
Valeur 0-120 = 0 -> Normal
Valeur 121-139 = Normal
Valeur 140-255 = Normal -> Fast

Canal 21: Mode All /A /B, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0-63 = Normal (couches A & B)
Valeur 64-127 = Couche A seulement
Valeur 128-191 = Couche B seulement
Valeur 192-255 = Prévisualisation seulement

Canal 22: Contrôle en DMX, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 = OFF
Valeur 1 = Layer 1 Override
Valeur 2 = Layer 2 Override
Valeur 3 = Layer 3 Override
Valeur 4 = Layer 4 Override
Valeur 5 = Layer 5 Override
Valeur 6 = Layer 6 Override
Valeur 7 = Layer 7 Override
Valeur 8 = Layer 8 Override
Valeur 9 = Layer 9 Override



Valeur 10 = Layer 10 Override
Valeur 11 = Layer 11 Override
Valeur 12 = Layer 12 Override
Valeur 13 = Layer 13 Override
Valeur 14 = Layer 14 Override
Valeur 15 = Layer 15 Override
Valeur 16 = Layer 16 Override
Valeur 17 = Layer 17 Override
Valeur 18 = Layer 18 Override
Valeur 19 = Layer 19 Override
Valeur 20-255 = Layer 20 Override



Maxedia, Réglages de sortie, 48 Canaux

1. KeyStone, à gauche
2. KeyStone, à gauche, réglage fin
3. KeyStone, rotation à gauche
4. KeyStone, rotation à gauche, réglage fin
5. KeyStone, à droite
6. KeyStone, à droite, réglage fin
7. KeyStone, rotation à droite
8. KeyStone, rotation à droite, réglage fin
9. KeyStone KeyStone, vers le haut
10. KeyStone, vers le haut, réglage fin
11. KeyStone, rotation du haut
12. KeyStone, rotation du haut, réglage fin
13. KeyStone, vers le bas
14. KeyStone, vers le bas, réglage fin
15. KeyStone, rotation du bas
16. KeyStone, rotation du bas, réglage fin
17. KeyStone Rotation complète
18. KeyStone Rotation complète, réglage fin
19. Volets, à gauche
20. Volets, à gauche, réglage fin
21. Volets, rotation à gauche
22. Volets, rotation à gauche, réglage fin
23. Volets, à droite
24. Volets, à droite, réglage fin
25. Volets, rotation à droite
26. Volets, rotation à droite, réglage fin
27. Volets Volets, vers le haut
28. Volets, vers le haut, réglage fin
29. Volets, rotation du haut
30. Volets, rotation du haut, réglage fin
31. Volets, vers le bas
32. Volets, vers le bas, réglage fin
33. Volets, rotation du bas
34. Volets, rotation du bas, réglage fin
35. Volets Rotation complète
36. Volets Rotation complète, réglage fin
37. Non utilisé
38. Choix du masque
39. Choix du masque, réglage fin
40. Masque, position X
41. Masque, position X, réglage fin
42. Masque, position Y
43. Masque, position Y, réglage fin
44. Masque, échelle
45. Masque, échelle, réglage fin
46. Masque, rotation
47. Masque, rotation, réglage fin
48. Volets et Volets : flou



Protocole détaillé :

Canal 1 & 2: Keystoning, à gauche, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 1 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 2= RÉGLAGE FIN

Canal 3 & 4: Keystoning, déformation à gauche, par défaut : 32768; transfert en fondu
Canal 3 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 4= RÉGLAGE FIN

Canal 5 & 6: Keystoning, à droite, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 5 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 6= RÉGLAGE FIN

Canal 7 & 8: Keystoning, déformation à droite, par défaut : 32768; transfert en fondu
Canal 7 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 8= RÉGLAGE FIN

Canal 9 & 10: Keystoning, vers le haut, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 9 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 10= RÉGLAGE FIN

Canal 11 & 12: Keystoning, déformation en haut, par défaut : 32768; transfert en fondu
Canal 11 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 12= RÉGLAGE FIN

Canal 13 & 14: Keystoning, vers le bas, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 13 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 14= RÉGLAGE FIN

Canal 15 & 16: Keystoning, déformation en bas, par défaut : 32768; transfert en fondu
Canal 15 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 16= RÉGLAGE FIN

Canal 17 & 18: Keystoning, rotation complète, par défaut : 32768; transfert en fondu
Canal 17 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 18= RÉGLAGE FIN

Canal 19 & 20: Volets, à gauche, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 19 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 20= RÉGLAGE FIN



Canal 21 & 22: Volet à gauche, rotation, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 21 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 22= RÉGLAGE FIN

Canal 23 & 24: Volets, à droite, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 23 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 24 = RÉGLAGE FIN

Canal 25 & 26: Volet à droite, rotation, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 25 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 26= RÉGLAGE FIN

Canal 27 & 28: Volets, en haut, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 27 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 28= RÉGLAGE FIN

Canal 29 & 30: Volet du haut, rotation, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 29 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 30= RÉGLAGE FIN

Canal 31 & 32: Volets, en bas, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 31 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 32= RÉGLAGE FIN

Canal 33 & 34: Volet du bas, rotation, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 33 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 34= RÉGLAGE FIN

Canal 35 & 36: Volets, rotation complète, haute résolution, par défaut 0, transfert en fondu
Canal 35 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 36= RÉGLAGE FIN

Canal 37 Réservé, par défaut : 0, transfert sec (snap)

Canal 38 Choix du masque, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0 = Pas de masque
Valeur 1 = Masque 1
…
Valeur 255= Masque 255



Canal 39 Page de masque, par défaut : 0, transfert sec (snap)
Valeur 0-1 = Page 1
Valeur 2 = Page 2
…
Valeur 255 = Page 255

Canal 40 & 41 Position en X du masque, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 40= RÉGLAGE GROSSIER
Canal 41= RÉGLAGE FIN

Canal 42 & 43 Position en Y du masque, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 42 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 43 = RÉGLAGE FIN

Canal 44 & 45 Echelle du masque, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 44 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 45 = RÉGLAGE FIN

Canal 46 & 47 Rotation du masque, par défaut : 32768, transfert en fondu
Canal 46 = RÉGLAGE GROSSIER
Canal 47 = RÉGLAGE FIN

Canal 48 Masque et volets, flou, par défaut : 32, transfert en fondu
Valeur 0-255 = Flou 0% -> 100 %

Martin Professional A/S ● Olof Palmes Allé 18 ● 8200 Aarhus N ● Denmark
http://www.martin.com
The Maxedia forum is available at http://www.martin.com/forum